平成5年6月2日第三種郵便物認可　1994年7月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第7号通巻21号

林原めぐみ撮り下ろしフォト・メッセージ『3×3EYES』

# 電撃PCエンジン

1994 7月号
特別定価680YEN

3×3EYES／ドラゴンナイトIII／
女神天国／ゲッツェンディーナー／
DUO COMIC爆れつハンター



爆走スクープ
『エメドラ』飯淳氏の最新RPG
## 聖夜物語

徹底攻略
## ときめきメモリアル
## ワールドヒーローズ2
描き下ろしポスター付き

緊急特集
# ついに見えた！NEC次世代機FXの全貌
ソニー、セガの次世代機も徹底取材敢行

ソフト&ハード最新情報
先取りチェック
## おもちゃショー完全ガイド

まる。



電撃PCエンジン
【7月号】1994 JULY

# CONTENTS…［目次］

COVER
ILLUSTRATION ●佐々木晃（TONG KING SHOW）
ART DIRECTION ●グァバモリオカ
LOGO DESIGN ●高木和雄（AR＋DA）

特報
強力スタッフで贈る新感覚RPGを独占発表!!
聖夜物語 8

巻頭スペシャル
●ついに出たFX、プレイステーション、サターンの全貌!!
次世代機まるみえチェック
電撃ハードZONE 特別編 14

人気ゲーム徹底攻略
ワールドヒーローズ2 35
ときめきメモリアル 42

新作ビッグタイトル
3×3EYES 三只眼變成 50
女神天国（めがみパラダイス） 56
ゲッツェンディーナー 62
ドラゴンナイトIII 66
スタートリングオデッセイII 70

特別企画
●PCエンジンソフトの最新カタログ＆イベント情報満載!!
おもちゃショーへ行こう! 72

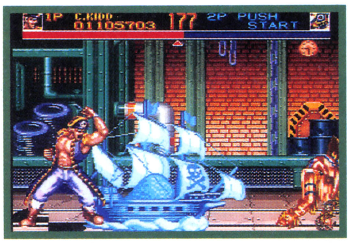
読者参加ゲーム ヴァルツァーの紋章 98 ルートランサー 131
コミック サムライスピリッツ外伝 十兵衛に関するコワイ話 115
とじ込み付録 『ワールドヒーローズ2』描き下ろしポスター（裏面は絶対役立つ必殺技一覧表）
エンジェルボイス 今月のゲストは皆口裕子さん 189

大人気連載
●人気ソフトランキングでも1位を爆走中!!
エメラルドドラゴンメモリアル 90

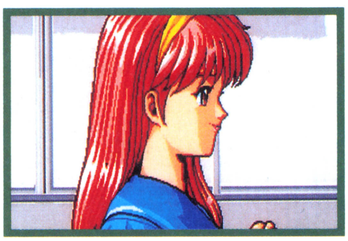
〈新作ソフト最新情報のデータベース〉
ニューソフトスクランブル 163
ドラゴンボールZ、GS美神、THE TV SHOW、コズミックファンタジー4、ザ・プロ野球SUPER'94、ぼっぷるメイル、アルシャーク、餓狼伝説SPECIAL、ネオ・ネクタリスほか

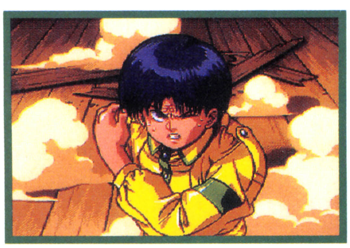
ニューソフトスケジュール……5
ゲームソフトランキング……6
ハイパーウォーズバトルジャーナル……87
新作ソフトレビュー委員会……94
NEWS COLLECTION……152
〈読者コーナー〉DENGEKI玉手箱……154
〈イラスト＆ノベル〉ゲッツェンディーナー175
神聖ウラワザ帝国……180
〈読者イラスト〉カラーチャンネル……182
アーケードの王様……184
電撃NEO・GEO……186
愛読者プレゼント……192
次号予告……193


ソニーの次世代機「プレイステーション」



ワールドヒーローズ 2


ときめきメモリアル


3×3 EYES

# NEW SOFT SCHEDULE

ニューソフトスケジュール

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | メディア | 価格 | ジャンル | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6月4日 | ワールドヒーローズ2 | ハドソン | SCD+AC専用 | ¥6,900 | ACT | 35 |
| 6月10日 | コズミック・ファンタジー4 突入編 | 日本テレネット | SCD専用 | ¥7,600 | RPG | 166 |
| 6月17日 | KO世紀ビースト三獣士 ～ガイア復活 完結編～ | パック・イン・ビデオ | SCD専用 | ¥8,800 | RPG | 80 |
| 6月17日 | ザ・プロ野球SUPER'94 | インテック | SCD専用 | ¥7,200 | SPG | 167 |
| 6月17日 | 天地を喰らう | NECアベニュー | SCD専用 | ¥7,800 | ACT | 96 |
| 6月17日 | ブランディッシュ | NEC HE | SCD専用 | ¥7,800 | A・RPG | 76 |
| 6月下旬予定 | ドラゴンナイトIII | NECアベニュー | SCD専用 | ¥7,800 | RPG | 66 |
| 6月下旬予定 | ドラゴンハーフ | マイクロキャビン | SCD専用 | 価格未定 | ETC | 171 |
| 7月8日 | 3×3EYES ～三只眼變成～ | NEC HE | SCD専用 | ¥8,800 | AVG | 50 |
| 7月15日 | 栄冠は君に | アートディンク | SCD専用 | ¥9,800 | SLG | 78 |
| 7月15日 | チキチキボーイズ | NECアベニュー | SCD専用 | ¥4,800 | ACT | 172 |
| 7月22日 | アドヴァンストV.G. | 戯画 | SCD専用 | ¥8,800 | ACT | 79 |
| 7月29日 | ネオ・ネクタリス | ハドソン | SCD専用 | ¥6,800 | SLG | 173 |
| 7月上旬予定 | バスティール2 | ヒューマン | SCD専用 | ¥8,400(予定) | SLG | 171 |
| 7月中旬予定 | ストライダー飛竜 | NECアベニュー | SCD+AC専用 | ¥6,000 | ACT | 78 |
| 7月下旬予定 | GS美神 | バンプレスト | SCD専用 | ¥8,800(予定) | AVG | 164 |
| 7月下旬予定 | まーじゃんファッション物語 | ニチブツ | SCD専用 | 価格未定 | ETC | 79 |
| 7月下旬予定 | YAWARA！2 | ソフィックス | SCD専用 | 価格未定 | DC | 79 |
| 7月予定 | 聖戦士伝承 ～雀卓の騎士～ | ニチブツ | SCD専用 | ¥8,500 | ETC | 170 |
| 7月予定 | 誕生 ～Debut～ | NECアベニュー | SCD専用 | ¥7,800 | SLG | 78 |
| 7月予定 | 女神天国 ～MEGAMI PARADISE～ | NEC HE | SCD専用 | ¥7,800 | RPG | 56 |
| 8月26日 | アルシャーク | ビクターエンタテインメント | SCD専用 | ¥8,800 | RPG | 169 |
| 8月中旬予定 | クイズアベニュー3 | NECアベニュー | SCD専用 | 価格未定 | ETC | 78 |
| 8月予定 | ドラゴンボールZ～偉大なる孫悟空伝説～ | バンダイ | SCD専用 | 価格未定 | ETC | 163 |
| 8月予定 | 美少女戦士セーラームーン | バンプレスト | SCD専用 | ¥8,800(予定) | DC | 81 |
| 8月予定 | マッドストーカー FULL METAL FORCE | NEC HE | SCD+AC専用 | ¥5,800 | ACT | 77 |
| 夏予定 | 餓狼伝説SPECIAL | ハドソン | SCD+AC専用 | 価格未定 | ACT | 173 |
| 夏予定 | スーパーリアル麻雀 PII・PIIIカスタム | ナグザット | SCD専用 | 価格未定 | ETC | 172 |
| 夏予定 | ぽっぷるメイル | NEC HE | SCD専用 | ¥7,800 | A・RPG | 168 |
| 10月21日 | スタートリングオデッセイII | レイ・フォース | SCD専用 | ¥9,600 | RPG | 72 |
| 秋予定 | アルナムの牙 | ライトスタッフ | SCD専用 | 価格未定 | RPG | 81 |
| 秋予定 | THE TV SHOW！ | ライトスタッフ | SCD専用 | 価格未定 | A・PZG | 165 |
| 12月予定 | ルナティックドーン | アートディンク | SCD専用 | 価格未定 | RPG | 78 |
| 年末予定 | 聖夜物語 | ハドソン | SCD専用 | 価格未定 | RPG | 8 |

### ◆発売未定のソフト

| ゲーム名 | メーカー名 | メディア | ジャンル | ページ |
|---|---|---|---|---|
| 愛・超兄貴 | メサイヤ | SCD専用 | STG | 174 |
| 姐（あねさん） | NECアベニュー | SCD専用 | ACT | 78 |
| アンジェラス2 ～ホーリーナイト～ | アスミック | SCD専用 | AVG | 174 |
| 銀河お嬢様伝説ユナ2 | ハドソン | SCD専用 | DC | 80 |
| 空想科学世界ガリバー | ハドソン | SCD専用 | RPG | 80 |
| ゲッツェンディーナー | ガイナックス | SCD専用 | ACT | 62 |
| コズミック・ファンタジー4 激闘編 | 日本テレネット | SCD専用 | RPG | 174 |
| サークIII | NEC HE | SCD専用 | A・RPG | 77 |
| スペースファンタジーゾーン | NECアベニュー | SCD専用 | STG | 78 |
| 卒業写真&美姫 | ココナッツ・ジャパン | SCD専用 | AVG | 79 |
| 断層都市ストレイロード | I.G.S. | SCD専用 | RPG | 174 |
| 天外魔境III | ハドソン | SCD+AC専用 | RPG | 80 |
| 電脳天使 ～デジタルアンジュ～ | 徳間書店インターメディア | SCD専用 | AVG | 79 |
| とらべら～ず! ～伝説をぶっとばせ～ | ビクターエンタテインメント | SCD専用 | RPG | 81 |

| ゲーム名 | メーカー名 | メディア | ジャンル | ページ |
|---|---|---|---|---|
| ハイパーウォーズ | ハドソン | SCD専用 | SLG | 80 |
| バステッド | NECアベニュー | SCD専用 | AVG | 79 |
| ブラッド ギア | ハドソン | SCD専用 | A・RPG | 80 |
| ベースボーラー | パック・イン・ビデオ | 未定 | RPG | 80 |
| 魔導物語1(仮) | NECアベニュー | SCD専用 | RPG | 174 |
| 魔導物語2(仮) | NECアベニュー | SCD専用 | RPG | 174 |
| 魔導物語3(仮) | NECアベニュー | SCD専用 | RPG | 174 |
| 魔法の少女シルキーリップ | 日本テレネット | SCD専用 | AVG | 174 |
| もってけたまご | ナグザット | SCD専用 | ACT | 174 |
| モンスターメーカー ～神々の方舟～ | NECアベニュー | SCD専用 | RPG | 174 |
| レニーブラスター | NECアベニュー | SCD専用 | ACT | 79 |
| ロードス島戦記II | ハドソン | SCD専用 | RPG | 80 |

## GAME 【ジャンル】 GENRE

ACT …アクション　AVG …アドベンチャー　SLG …シミュレーション　PZG …パズル　RPG …ロールプレイング　SPG …スポーツ

STG …シューティング　DC …デジタルコミック　A-RPG …アクションロールプレイング　A-PZG …アクションパズル　RCG …レース　ETC …その他

※掲載ソフト・ハードで、とくに表記のないものの価格は税別表示です。

このランキングは、協力店のデータをもとに編集部が独自に作成したものです。

# ◆発売前人気ソフト……………… BEST 20

『ロードス島戦記II』が大幅にランクダウンしただけで、上位陣にはそれほど大きな動きはみられなかった。他機種では大人気の『ドラゴンボールZ』も、急激に上昇。しかし、ベスト5の壁はなかなか厚そうだ。

## RANK 1 天外魔境III

前回 1–

1018点

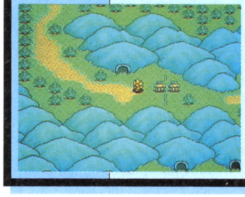
ハドソン

発売日未定

価格未定

RPG

今度の『天外』はアーケードカード専用になる。『II』をこえるビジュアルが見ものだね。ところで、卍丸やカブキはまた登場するのかなぁ。（画面は前作のものです）



## RANK 2 女神天国〜MEGAMI PARADISE〜

前回 2–

924点

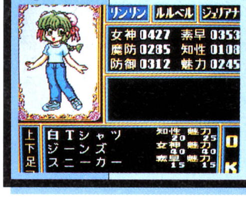
NEC HE

7月発売予定

¥7,800

RPG

このゲームの着せ替えシステムってなかなか奥が深そうだ。それに、着替えるとそれにあわせて、フィールドの小さいキャラのグラフィックも変わるというのもスゴイよね。




## RANK 3 誕生〜Debut〜

前回 5↑

901点

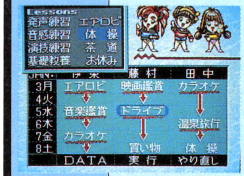
NECアベニュー

7月発売予定

¥7,800

SLG

キミはマネージャーとなり3人のカワイイ、アイドル候補生を一人前のアイドルに育て上げるのがこのゲームの目的。3人のライバルたちもそれぞれカワイイのだ。




## RANK 4 3×3EYES〜三只眼變成〜

前回 3↓

865点

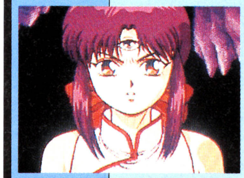
NEC HE

7月8日発売

¥8,800

AVG

パソコン版は、グラフィックのアニメーションがひとつのウリだったけど、PC版はそれに輪をかけてすごいらしい。パソコン版をやった人でも一見の価値アリだ。



## RANK 5 ワールドヒーローズ2

前回 8↑

702点

NECアベニュー

6月4日発売

¥6,900

ACT

ネオ・ジオから移植の格闘ゲーム。総勢14人ものキャラクターが用意されている。投げ返しや、飛び道具の跳ね返しシステムは友だちとの対戦プレイをより熱く燃えさせる。

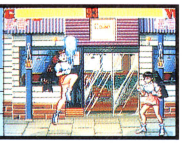


## 6 アドヴァンストV.G.

前回 14↑

プレイキャラはみんな女の子なのだ。

| 620点 | 戯画 |
|---|---|
| 7月22日発売 | |
| ¥8,800 | ACT |



## 7 ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説

前回 20↑

新ジャンル、プレイングアニメーションとは？

| 608点 | バンダイ |
|---|---|
| 8月発売予定 | |
| 価格未定 | ETC |



## 8 餓狼伝説 SPECIAL

前回 10↑

もちろん、リョウ・サカザキもバッチリ登場。

| 583点 | ハドソン |
|---|---|
| 夏発売予定 | |
| 価格未定 | ACT |

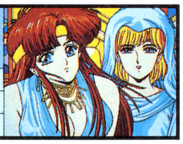


## 9 ドラゴンナイトIII

前回 7↓

パソコン版よりH度は控えめになっている。

| 557点 | NECアベニュー |
|---|---|
| 6月下旬発売予定 | |
| ¥7,800 | RPG |

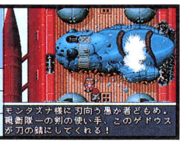


## 10 モンスターメーカー 神々の方舟

前回 –↑

早くも続編の発表。今度はどんなゲームに？

| 519点 | NECアベニュー |
|---|---|
| 発売日未定 | |
| 価格未定 | RPG |




| 順位 | タイトル | 得点 | メーカー | 発売日 | 価格 | ジャンル | 前回 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | ルナティックドーン | 490点 | アートディンク | 12月発売予定 | 価格未定 | RPG | –↑ |
| 12 | 美少女戦士セーラームーン | 477点 | バンプレスト | 8月発売予定 | ¥8,800(予) | DC | –↑ |
| 13 | ロードス島戦記II | 432点 | ハドソン | 発売日予定 | 価格未定 | RPG | 4↓ |
| 14 | アルナムの牙 獣族十二神徒伝説 | 425点 | ライトスタッフ | 発売日未定 | 価格未定 | RPG | 9↓ |
| 15 | ネオ・ネクタリス | 411点 | ハドソン | 7月29日発売 | ¥6,900 | SLG | –↑ |
| 16 | ブランディッシュ | 382点 | NEC HE | 6月17日発売 | ¥7,800 | A・RPG | 15↓ |
| 17 | 天地を喰らう | 365点 | NECアベニュー | 6月17日発売 | ¥7,800 | ACT | –↑ |
| 18 | GS美神 | 292点 | バンプレスト | 7月下旬発売 | ¥8,800(予) | AVG | 12↓ |
| 19 | ぽっぷるメイル | 223点 | NEC HE | 夏発売予定 | ¥7,800 | A・RPG | 16↓ |
| 20 | 銀河お嬢様伝説ユナ2 | 208点 | ハドソン | 発売日未定 | 価格未定 | DC | 13↓ |

# GAME SOFT RANKING

ゲームソフトランキング

## ◆ソフト売上げ BEST 20

今月は前評判通り、『ぷよぷよCD』が好調な売れ行きを見せている。その他の新発売ソフトもなかなかのすべり出しだ。

| 順位 | タイトル | コメント | 得点 | メーカー | 発売日 | 価格 | ジャンル | 前回 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ぷよぷよCD | 喋りまくるPZG。カワイイのだ。 | 2052点 | NECアベニュー | 4月22日発売 | ¥5,800 | PZG | –↑ |
| 2 | モンスターメーカー 闇の竜騎士 | 続編も発表され、盛り上がる。 | 1024点 | NECアベニュー | 3月30日発売 | ¥7,800 | RPG | 1↓ |
| 3 | フレイCD 〜サーク外伝〜 | カワイイ女の子が主役のSTG。 | 811点 | マイクロキャビン | 3月26日発売 | ¥6,800 | ACT | 14↑ |
| 4 | セクシーアイドル麻雀 | | 792点 | ニチブツ | '93年12月24日発売 | | ETC | 9↑ |
| 5 | 初恋物語 | | 723点 | 徳間書店インターメディア | 4月28日発売 | | SLG | –↑ |
| 6 | プリンセスミネルバ | | 685点 | リバーヒルソフト | 3月25日発売 | | RPG | 5↓ |
| 7 | エメラルドドラゴン | | 639点 | NEC HE | 1月29日発売 | | RPG | 4↓ |
| 8 | パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ | | 570点 | ココナッツ・ジャパン | 4月22日発売 | | ETC | –↑ |
| 9 | 龍虎の拳 | | 502点 | ハドソン | 3月26日発売 | | ACT | 7↓ |
| 10 | 風の伝説ザナドゥ | | 469点 | 日本ファルコム | 2月18日発売 | | ACT | 3↓ |
| 11 | スーパーリアル麻雀PⅣ カスタム | | 421点 | ナグザット | '93年12月17日発売 | | ETC | 11– |
| 12 | フォーメーションサッカー on Jリーグ | | 322点 | ヒューマン | 1月15日発売 | | SPG | 15↑ |
| 13 | ボンバーマン'94 | | 274点 | ハドソン | '93年12月10日発売 | | ACT | 20↑ |
| 14 | 餓狼伝説2 | | 206点 | ハドソン | 3月12日発売 | | ACT | 2↓ |
| 15 | 卒業〜グラデュエーション〜 | | 192点 | NECアベニュー | '93年7月30日発売 | | SLG | 12↓ |
| 16 | 風霧 | | 171点 | ナグザット | 4月28日発売 | | ACT | –↑ |
| 17 | 秘密の花園 | | 132点 | 徳間書店 | '93年12月10日発売 | | AVG | –↑ |
| 18 | イースⅣ The Dawn of Ys | | 93点 | ハドソン | '93年12月22日発売 | | A·RPG | 16↓ |
| 19 | THE ATLAS | | 71点 | アートディンク | 3月4日発売 | | SLG | 8↓ |
| 20 | CAL II・完結編 | | 62点 | NECアベニュー | 3月25日発売 | | AVG | 6↓ |





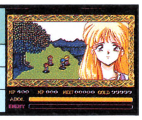
◆ ◆ ◆

## ◆人気ソフト BEST 10

期待の『モンスターメーカー』は思ったより票が集まらなかった。『ぷよぷよ』が次号どの程度まで健闘できるかに注目したい。

| 順位 | タイトル | コメント | 得点 | メーカー | 発売日 | 価格 | ジャンル | 前回 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | エメラルドドラゴン | 奥深いストーリーが人気の秘密？ | 1015点 | NEC HE | 1月29日発売 | ¥7,800 | RPG | 1– |
| 2 | 天外魔境II 卍MARU | みんなが待ってた続編も発表。 | 763点 | ハドソン | '92年3月26日発売 | ¥7,800 | RPG | 2– |
| 3 | イースⅣ The Dawn of Ys | イースシリーズ最新作だ。 | 519点 | ハドソン | '93年12月22日発売 | ¥7,800 | A·RPG | 6↑ |
| 4 | 卒業〜グラデュエーション〜 | | 440点 | NECアベニュー | | | SLG | 4– |
| 5 | スナッチャー | | 309点 | コナミ | | | AVG | 7– |
| 6 | ぷよぷよCD | | 293点 | NECアベニュー | | | PZG | –↑ |
| 7 | イースⅠ・Ⅱ | | 285点 | ハドソン | | | A·RPG | –↑ |
| 8 | 風の伝説ザナドゥ | | 192点 | 日本ファルコム | | | A·RPG | 3↓ |
| 9 | モンスターメーカー闇の竜騎士 | | 176点 | NECアベニュー | | | RPG | –↑ |
| 10 | 餓狼伝説2 | | 123点 | ハドソン | | | ACT | 8↓ |



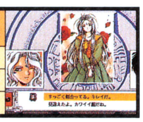


◆ ◆ ◆

## ◆移植希望ソフト BEST 10

今月はあまり大きな動きは見られなかった。予想通り早くも、ランクインした『FF Ⅵ』。コミカルSTGの決定版『極上パロ』も初登場。

| 順位 | タイトル | コメント | 得点 | メーカー | 機種 | ジャンル | 前回 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | サムライスピリッツ | もはや不動の第一位。今だ高い人気を誇っている。 | 695点 | SNK | NEO・GEO | ACT | 1– |
| 2 | ああっ女神さまっ | 早くPCエンジンで、女神様たちに会いたいよねぇ。 | 525点 | バンプレスト | パソコン | AVG | 2– |
| 3 | スーパーストリートファイターIIX | 人気シリーズ最新作「ストII」伝説は未だ健在。 | 420点 | カプコン | アーケード | ACT | 4↑ |
| 4 | 龍虎の拳2 | | 354点 | SNK | NEO·GEO | ACT | 3↓ |
| 5 | 同級生 | | 331点 | エルフ | パソコン | SLG | 5– |
| 6 | スレイヤーズ！ | | 323点 | バンプレスト | パソコン | RPG | 7↑ |
| 7 | ファナルファンタジーⅥ | | 209点 | スクウェア | SFC | RPG | –↑ |
| 8 | プリンセスメーカー2 | | 187点 | ガイナックス | パソコン | SLG | 6↑ |
| 9 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説III | | 125点 | 日本ファルコム | パソコン | RPG | 10↑ |
| 10 | 極上パロディウス | | 116点 | コナミ | アーケード | STG | –↑ |


データ協力：わんぱくこぞう（全国80店舗）、メッセサンオー（秋葉原　03-3255-3451）、株式会社あくと内ファミコンランド中央本部


ハドソン緊急発表!
超新作RPG登場!!
聖なる夜からはじまる
若者の壮大な冒険物語

# 聖夜物語

## AN EARTH FANTASY STORIES

RPG

| ハドソン | SCD専用 |
|---|---|
| '94末　発売予定／価格未定 | |

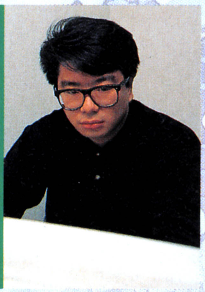
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 5／13現在 50パーセント

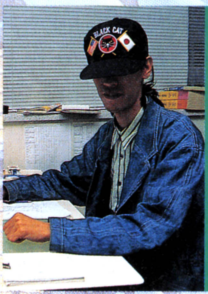
雪が深々と降りしきる夜
町が聖夜の賑わいに、酔いしれているころ
ミサを終え人も立ち去った教会の扉の前に、ひとりの女がやってくる
その胸には、小さなカゴが雪のかからぬようしっかりと抱えられていた
小走りにやってきた女は、左右を見回し誰もいないことを確かめると、
そこにそっとカゴを置き、ひとつため息をつく
とその時、遠くから笑い声をともなう人声が聞こえ、
女は慌ててそこを立ち去る
途中、一度だけ振り返り、そこにカゴがあるのを確かめると、
気持ちを振り払うように天をあおいだ
空には、満天の星が広がっていた
「聖夜物語」より

シナリオ担当
**飯　淳**

大ヒット作『エメラルドドラゴン』のシナリオを担当した、飯淳氏。飯氏のシナリオは『エメドラ』でもわかるように、奥行きがあり、プレイヤーが感情移入しやすいのが特徴。



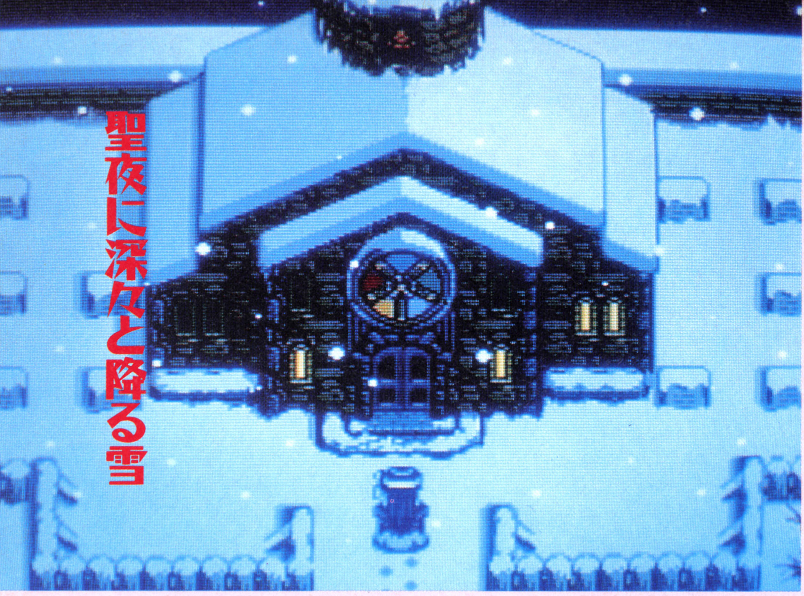
数々の名作RPGをPCユーザーに提供してくれたハドソンが、渾身の力をこめて放つ超大作オリジナルRPG『聖夜物語』をリリース!!　メインスタッフには、『エメラルドドラゴン』の飯淳氏&山根ともお氏の両雄が参加しているのだ。今回は『聖夜物語』の5つのポイントを、飯氏、山根氏の熱いコメントと合わせて大紹介！



美術設定
**山根ともお**

キャラクターやグラフィックといった、ゲーム中、視覚的な部分の美術設定を担当するのは、『天外魔境II』や『エメドラ』のグラフィックを担当した山根ともお氏。

## 最強の2人が明かす新機軸RPGの全貌!!




POINT 1

# 遊び心いっぱいの演出で楽しめる!

『聖夜物語』では、画面上に配置されたモノ（アイテムや扉など）のほとんどに対して、プレイヤーがリアルにアクセス（触れたり、動かすなどの行動）することができるんだ。そうすることでそのモノが何らかの反応を起こし、いろいろなリアクションが楽しめる。今回紹介している「カエルレース」は、そんなイベントの一例。このほかダンジョンにしかけられたトラップなどにもこんな演出が山ほど盛りこまれていて、とっても凝ったモノになっているぞ！

## カエルを捕まえろっ!

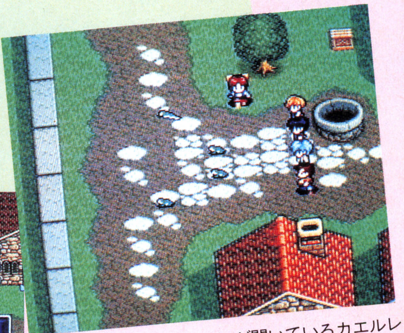






▲▶村の中にいるカエルを、実際に捕まえてくると……。

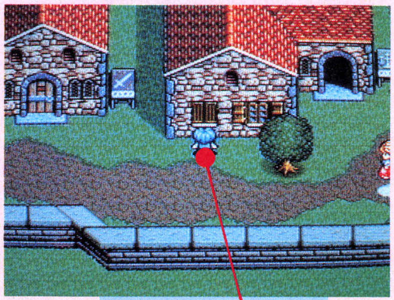
## ゆかいなカエルレース!



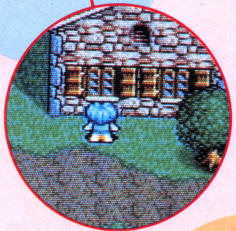



◀▲村の片隅で、子供たちが開いているカエルレースに参加することができるんだ。

## 物にアクセスすると何かが起こる!



## 家の窓が開く!



▲▶村や町に建っている家などの窓にアクセスすると、実際に窓の開閉をすることができる。いろんなリアクションが楽しめるぞ。

### ★飯氏からのメッセージ

### 細かい演出の積み重ねです

はじめは何をしていいんだかわからないかも知れませんが、プレイヤーが行動をとったとき、何らかのリアクションがかえってきた場合に、きっと「へ～ぇ」みたいな感覚がプレイヤーに起こると思うんです。そしてそのうちだんだんその「へ～ぇ」が面白くなってきて、いろんな「へ～ぇ」をプレイヤー自身が見つけるうちに、ドラマやイベントなどが起こったらいいですね。そういった新鮮な驚きの積み重ねで楽しんでくれたら、と思います。







▲これは、看板の効果を調べ、実際にアクセスして看板に書いてあるメッセージを読んだところ。

## いろんな場所を調べてみよ～っ!!




◀セレクトボタンを押すことで、それがどんなモノなのかを調べることができるんだ。

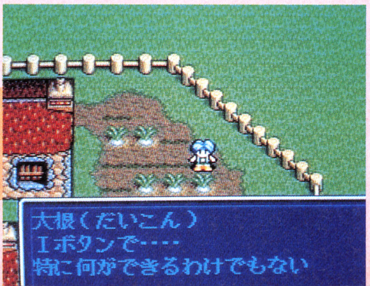



## 墓石には何かが!?

◀墓石にアクセスすると、墓石の下に埋まっているアイテムを探すことができるぞ。

▶畑に植えてある大根にも、アクセスすることができるのだ。大根はどうなんだろう？

## 大根は…?



POINT 2

# 一瞬のスキも許されない戦術的バトル!

このゲームの戦闘は、従来のＲＰＧのようにフィールドの移動中にエンカウント（遭遇）するタイプとは異なり、すべての敵は固定キャラとしてダンジョンなどに配置されているんだ。そのため、いわゆるザコ敵が排除されており、よけいな戦闘でムダに時間を費やすことがない。また、戦闘シーンはビジュアル効果が充実していて、パーティキャラや敵キャラの行動をすべてキャラクターの動きで視覚的に見せてくれる。魔法効果もハデに演出されているぞ！




▶キャラクターが魔法を唱えて……。

魔法がとび




▶魔法が狙った敵キャラに向かって飛んでいく。

敵にヒット!




みごとにヒットして、敵キャラが吹っ飛ぶ!

### ★飯氏からのメッセージ

**100回全部ボス戦と思ってください**

バトルは固定戦闘で、だいたい100回くらいを予定しています。モンスターは、何らかの意味を持って配置しています。たとえば、そこに敵がモンスターを放ったり、村を荒らしているモンスターなどのきちんとした設定があるんです。固定戦闘ということで、ひとつのバトルに長い時間を費やしてもいいという考えで制作しています。アニメーションはめちゃくちゃ凝ってますし、戦闘に関しても敵の思考は賢く、戦術的に楽しめるものになりますよ。




ハデな魔法効果!




◀▲敵キャラも複数で登場し、使用した魔法の効果がグラフィックで見れる!

巨大キャラも登場!




▶敵キャラの中には、こんなにビッグサイズのキャラクターも登場するぞ!

POINT 3

# プレイヤーの感情を呼び起こすシナリオ

はじめ主人公は理由（わけ）あって教会の前に捨てられた赤ん坊で、通りかかった親をプレイヤーが選択することで育てられる環境が変化するんだ。そして、マルチ形式により、少年に成長したときには、下の４つの異なった属性のどれかに当てはまることになっている。

また、ゲーム中に用意されている豊富なイベントでは、プレイヤーの感情を呼び起こす、飯氏お得意のシナリオ展開でぐいぐい『聖夜物語』の世界へ感情移入させてくれるぞ。



◀主人公が、教会の前に置かれるシーン。

### ★飯氏からのメッセージ

**正統派のRPGを楽しんでください**

このゲームの発想は、オーソドックスな一人称型（プレイヤーが名前をつけて演じるタイプ）のＲＰＧが作りたいということからスタートしました。この場合のシチュエーションを考えたとき、主人公は赤ん坊からはじまるようにして、聖夜に捨てられた赤ん坊が、いろんな親の中から自分が拾われる親を選べるようにして、これをマルチシナリオ形式で構成したら楽しいんじゃないかなと思ったんです。シナリオは、奥行きのあるものになっていますよ。

## キミを待つ4つの運命…



**フォースマスター**
フォースマスターの属性は魔法使いで、俗称はフォクシーと呼ばれる。

**ロブアーティスト**
これは、盗賊の属性を持つ者。俗称は、ラッツと呼ばれている。

**ソードマスター**
ソードマスターは剣士の属性を持つ者で、俗称はスラスター。

**セイクリッドヴァンガード**
これは、僧侶の属性を持つ者。俗称は、セイクリッドと呼ばれている。

POINT 4

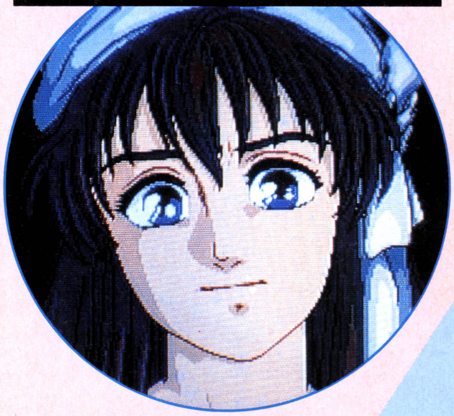
# 個性派ぞろいで魅力たっぷりのキャラクターたち

主人公のキャラクターは、あえて個性をなくし、自我を抑えることでプレイヤーの感情がそのまま反映されるようになっているんだ。イベントなどもただ見ているだけの強制的なものでなく、主人公に関わるものならば、プレイヤーが実際にキャラクターを操作して行動を起こせるようになっているぞ。また、ゲームの途中でパーティに加わる仲間たちは、主人公とは逆にとても個性的で、にぎやかにシナリオを盛り上げてくれるんだ。冒険中にプレイヤーが振り回されることも、あるかも知れないぞ。



## キミの感情をゆり動かすキャラクター

主人公やサブキャラたちが、キミを『聖夜物語』の魅力あふれる世界へ導いてくれるぞ。





▶パーティは4人組で構成され、キミの選んだ主人公の属性と同じキャラは仲間に加わらないんだ。



### オルガ

オルガは、ユビトの村に住む老婆の剣士。彼女がひとたび剣を抜くと、外見からは想像もできない動きで、とてつもない強さを見せる。

### カシム

海賊島にいる、盗みの天才カシム。彼の性格は、負けず嫌い。勝負ごとには、どんな汚い手段を用いても勝とうとするんだ。

### ヴェストリル

彼は棍の達人で、僧侶ながらその戦闘力は非常に高い。冷静な判断と正確な分析を得意とする、心強いパートナーだ。

★山根氏からのメッセージ

## うるさいくらいに個性的なキャラクターです

自分自身（プレイヤー）がこの世界に没入してほしいということで、自我のない主人公というか、プレイヤーの意志がダイレクトに反応させられる主人公というのは、非常にいい素材なんですよね。この手のＲＰＧは、主人公が何をしていいんだかわからなくて自滅していくのが多いんですが、このゲームでは、主人公の周囲にうるさいキャラクターたちがいっぱい出てくるんで、目的を見失うことはないんです。

また、ゲームのタイトルからどうしてもキリスト教を思い起こす人も多いと思いますが、このゲームはそれとは違う世界観に基づいていますので、キリスト教のイメージにならないように意識してキャラクターを設定しました。これが、けっこう大変だったですね。

## それぞれの運命を背負った者たちが大きな目的に向かって旅立つ!!



### ナーシャ

魔法学院に通うナーシャは、とってもおバカな少女。魔法を失敗しては周囲に迷惑をかけているんだ。立派な魔法使いになるのが夢。

POINT 5

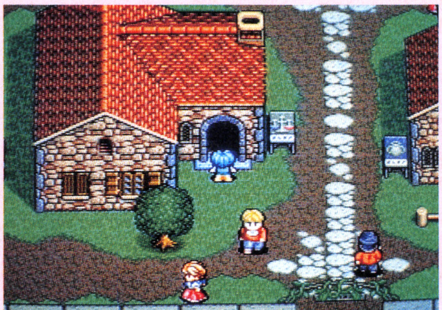
# 説得力のあるハイクオリティグラフィック!

ゲーム中に存在する建築物や乗り物、ダンジョンのトラップやその地方の文化など、シナリオをもとに山根氏の手によりこと細かに設定がされているんだ。これは、ただ何気なくそこにあるというものではなく、この世界に存在するものに意味を持たせることで、より説得力があり構築されたものにしようとしている結果。また、ゲーム中のグラフィックは、草木ひとつとっても、この構築された世界にピッタリのハイクオリティなデキだぞ。

★山根氏からのメッセージ

## 構造や設定は徹底的に凝ってやってます

ゲームの一構成要素として漫然と扱うのではなく、この世界で生活をしているというところに重点を置いてすべての美術設定を作り上げていきます。たとえば、家がある、これはシンボルとして建っているんじゃなくて、家の構造をしっかり設定したうえで家を描くということです。ゲーム的にディフォルメをしていますが、すべてのマップを世界観にあわせ構築しています。デザインコンセプトにしても、あっておかしくない、プレイしていて説得力のあるものをめざしています。



◀文化の違いから、各地方によって建築様式が異るんだ。



◀青々と繁る木々。しっかり描きこまれ、香りさえ感じさせる!?

## 構築されたリアルなグラフィック









◀この世界に生活している人々は、人間味にあふれていて親近感を感じさせる。これも、しっかりと世界設定を考え、構築されているからできることなのだ。



## [ 聖夜騎士団結成!! ]

これから本誌では、総力を上げて『聖夜物語』を徹底的にサポートしていくぞ。久々のPCオリジナル大作RPGということで、制作スタッフもやる気マンマン！　そんなスタッフにあてた温かい励ましのおたよりや、イラスト、いろんな質問などを大募集します。下記のあて先まで、ドシドシ送ってください！　応援よろしくっ!!

あて先：〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル　電撃PCエンジン編集部「聖夜騎士団」係

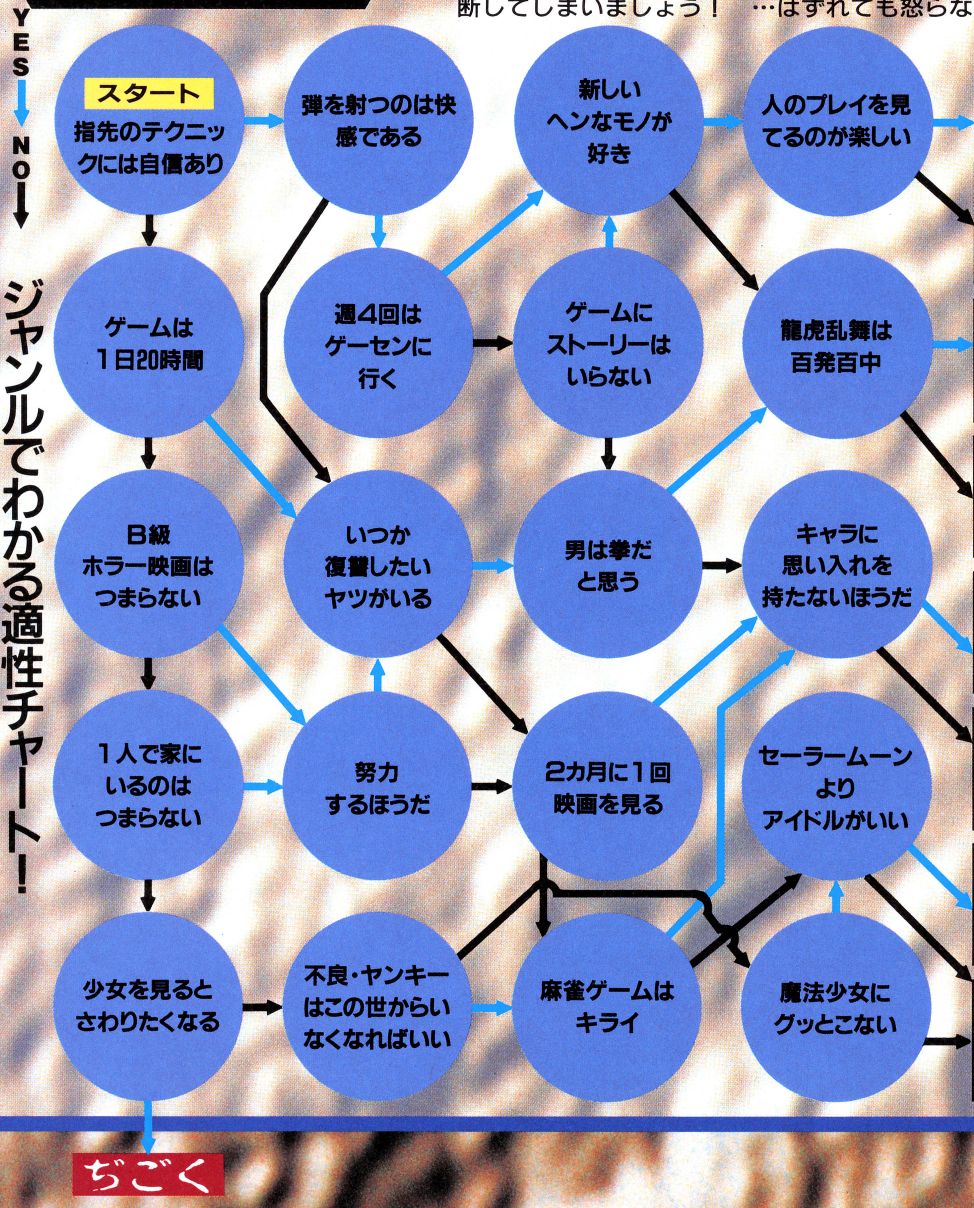
# 次世代機まるみえチェック

噂の次世代機の最新情報を完全網羅！　これさえ読めば次代のゲームが見えてくる！　ついに明かされたFX、プレイステーションの真相が熱いぜ！

## キミにピッタリのマシンはどれだ?

あなたにピッタリの次世代機はどれ？　このチャートでズバリ！　適性を判断してしまいましょう！　…はずれても怒らないでね…。

ジャンルでわかる適性チャート！




**A ポリゴン派**
時代の最先端をいってる！ように見える、ポリゴン。今、こいつがバリバリなのはやはりアーケードなのだ。しかし…次世代機では？

**B アーケード派**
派手なグラフィックと激ムズなゲームバランス。純粋にアーケードを愛する人は１コインに全てを賭ける！　地道な鍛錬も忘れない。

**C 格闘派**
対戦、対戦、また対戦。２人プレイが熱すぎるぜ！　とりつかれたら最後、中毒になること間違いなし。ネオ・ジオユーザー。

**D ACT STG派**
生粋のコンシューマファン。『スーパーマリオ』で始まったゲーム人生が染みついて離れない。いまいち時代では…ない気もするが…。

**E スポーツ派**
サッカー、野球、アメフト…外人な人に絶大な支持で支えられているこのジャンル。最近、見た目に楽しいソフトが増えている。

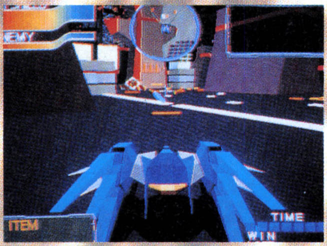
**F RPG SLG派**
コンシューマの現在の主流。特に、テキストタイプのＲＰＧは絶大ともいえる市場を誇っている（大作に限るけど…）。王様。

**G 実写派**
最近、話題の実写バリバリなインタラクティブゲームがこれ。リアルな画像でＨなソフトが多いのも事実。好きな人は好き。

**H アニメ系ギャルゲー派**
パソコン、またはＰＣエンジンなどで主流になりつつあるのがこのギャルゲー。アニメ顔の女の子が、Ｈなポーズでウハウハ。

## A ポリゴン派

ポリゴンこそ次世代機の独擅場！　ってな感じで各社共に力が入る。中でもソニーの**「プレイステーション」**、セガの**「サターン」**は特にその傾向が強い。ポリゴンだからスゴイってことはないのだが、複雑な計算を必要とする処理を超スピードで実現するのはさすがにスゴイ。実力がなければ不可能なワザだしね。未来に期待な新技術！







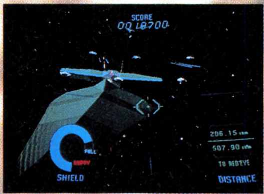
▲◀いつのまにか、ポリゴンは次世代の代名詞になってしまった。CPUの計算能力が高くなければ（賢くなければ）不可能なジャンルだから…しょうがないけど。プレイステーション、サターンでその実体がわかる？

## B アーケード派

次世代機ならではの超高性能で、これまでなら不可能とされていたアーケードゲームも、あっという間に移植可能になる日は近い。特にアーケード系では最強を誇るのがセガ。**「サターン」**はその辺も含めた期待の声が大きい。今回の発表によると**「プレイステーション」**も移植モノに力が入っているが…。



▶自社ブランドの移植が大きいセガ。



◀プレイステーションがどこまでできるか？

## C 格闘派

現在アーケードファン、コンシューマファン共に人気なのがこのジャンル。当然各社、力をいれているのだが、目立つのはNECの「**FX**」。発表されている４タイトルのうち３つは格闘という入れ込みよう。**「サターン」**の『バーチャファイター』も話題。ゲームユーザーを知りつくしている強みだろうか？



▲格闘なくして、今日のゲーム業界は語れない。それくらい巨大なマーケットを持つ。今後もこの勢いが続く？

## D ACT・STG派

すでに古典となったのか、横、縦スクロールのゲームはほとんどの次世代機で見捨てられた形になっている。唯一、ソニーの**「プレイステーション」**で発表されているくらい。潜在的ファンは多いのだが…。







◀ファンは多いと思うのだが…。

## E スポーツ派

このジャンルで猛威を振るっているのがパナソニック「**３DO**」。外国産のゲームを直産でプレイできるという特性のため、他のハードでは味わえない妙なソフトが楽しめる。中でもスポーツは数が多い。



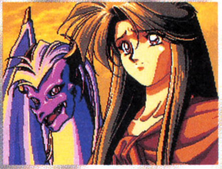
◀リアルなモノが多い。



▶日本ではいまいち…。

## F RPG・SLG派

現在、RPG系のソフトがラインナップにあるのは、ソニー**「プレイステーション」**のみ。しかしNEC「**FX**」は、PCエンジンのNECでもあるわけで『天外魔境』『桃太郎』等の人気シリーズは移植確実？



▲RPG好きという、潜在的なファンは多い。

## G 実写派

画像クオリティで言えばパイオニア**「レーザーアクティブ」**に優るモノなし！　実写H系のソフトがあるのは大きい（笑）。その次に「**FX**」**「プレイステーション」**、そのまた次が「**３DO**」といった所だろうか？　いくら高性能とはいえ、媒体にCDを使用している以上、実写はツライと思われるのだが…。



▶レーザーディスクの画像はピカイチ！



◀CDだと…どうしてもムリがあるのは…ね。

## H アニメ系・ギャルゲー派

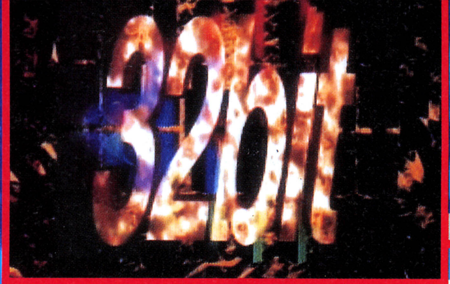
これはもう…誰がなんといっても「**FX**」に優るモノなし！　ソフト制作センスの蓄積に関して、他の機種にかなりの差をつけているといってもいいでしょう。PCエンジンで人気のあるゲームの移植も多いだろうし。この手のソフトが好きな人は安心して買えるハードと言えるんじゃないだろうか？



▶狙い目がどの辺か、わかってるのがNEC。



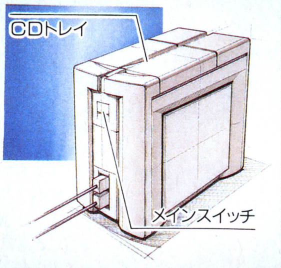
◀人気シリーズは続々と移植？　ありえるぞ。




# NEC 32bit ニューマシン
# 家庭用ゲームの世界に
# またひとつ歴史が生まれる

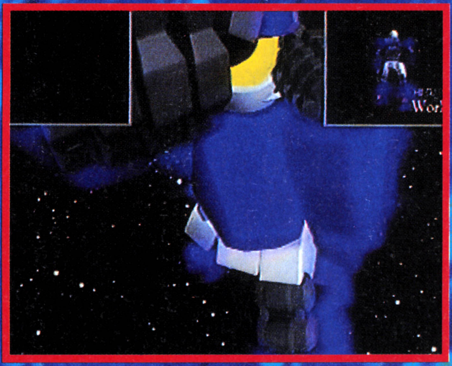
# 天






CDは上部のCDトレイに乗せる方式。正面にはメインスイッチ、コントローラのコネクタ×2、メモリーカードのスロットなどが見える。IBM−PCなどでおなじみのタワー型の匡体は、ゲーム機としては斬新かつ新鮮。全体にスマートな印象を受けるが、背面、底面には拡張用の端子や拡張メモリースロットが用意されている。拡張性に関しても非常に高性能。

PCエンジンユーザーの期待にこたえ、ついに「FX」がその姿を現した！　高性能な画像再生能力と未来に向けた拡張性は、「次世代機」と呼ばれるにふさわしい。32bit CPU、フルカラー（1677万色）表示、背景など最大9画面合成可能、PC98シリーズとの接続…ゲーム専用機としての“実用性”の高い実力がキミの五感を刺激する！　これにPCエンジンのCDロムで培ったノウハウが、「FX」ソフト制作に活かされることを考えあわせれば…業界激震のニューマシンが今、翔び立つ！



# 地激震





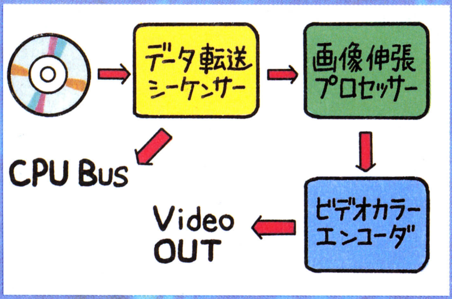



# 急接近!



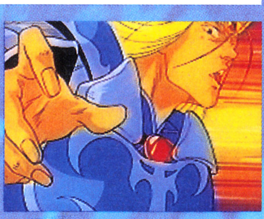
# FXはここがスゴイ！

噂のＦＸ！　今誰もが注目している新ハードの中では、比較的流れる情報が少なめで、楽しみにしながらもイライラしていた人も多いんじゃないかな？　だけどご安心！　いよいよ、そのベールがはがれ、動画機能をはじめとする驚きの全貌が見えてきたぞ。今、発売予定とされている新ハードの中では一番乗りになりそうなＦＸは新時代の先駆者なのだ！　当然、将来が楽しみな機能を超満載。そのスゴさをしっかりチェックしよう！

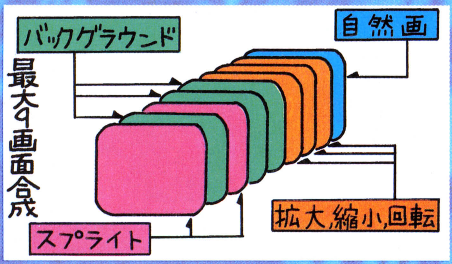



## ◆動画再生機能

ＦＸの最大の武器にして一番注目したいのはその動画再生機能だろう。この機能によって映し出されるビジュアルはとてもキレイでなめらかに動く。知らない人が見たら普通にＬＤやビデオを見ていると思ってしまうくらいの高性能なのだ。この機能はＣＤＶなどのビジュアル面での充実だけと思いがちだけれども、ゲームへの応用だって十二分に考えられている。まずはゲームで〝使える〟ことをメインに設計されているのがうれしいよね。この機能を様々に生かしたソフト制作が可能なのだから…どんなゲームが登場するのか本当に楽しみだ。

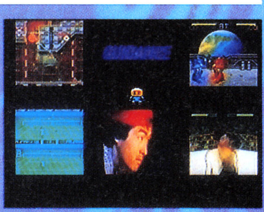


▲動画をただ流し続けるのではなく、絶えずＣＰＵの介入が可能なのがスゴイ。現在のＰＣエンジンの主流のゲームは容易に移植可能。専用機ならではの設計といえる。

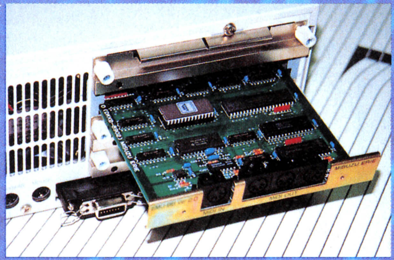



## ◆基本性能

家庭用ゲーム機の新しい時代を築くマシンのひとつとして、ＦＸの基本性能は今までのゲームマシンとは比べ物にならないぞ。バックグラウンドやスプライトの表示能力とあわせて、アーケードゲームなどの移植に高いクオリティでの再現を期待していいだろう。ちなみにソフトの方は15タイトルが開発中で、本体と同時発売は３～５タイトルを予定しているぞ。ソフトの価格は現在のＰＣエンジンと同じくらいになるようにしたいとのことだから、そっちの方も心配なし。発売が待ちどおしい！



▲１、３枚目がスプライト、２枚目そして４枚目以降がバックグラウンド（ＢＧ）となる。最大９画面の合成は現在考えられる、すべての複雑な演出を可能にするハズ。



▶様々な拡張性に対応したスロットを装備（写真はＰＣ98です）。

## ◆拡張スロット

ＦＸに備えられた各種の拡張スロットもポイントのひとつ。なぜなら将来の必要に応じて、パワーアップにもまったく心配がないのだから。未来が明るいのはいいことだもんね。バックアップ方面の強化がもっとも早く実現されそうだぞ。

## 基本性能およびスペック

| | |
|---|---|
| 発売時期 | 94年11月予定 |
| 価格 | ５万円前後予定 |
| 解像度 | 256×240<br>320×240 |
| フルカラー | 最大発色数1677万色 |
| ＢＧ | 最大７面 |
| スプライト | 最大128個 |
| エフェクト | 回転・拡大・縮小<br>セロファン、フェード<br>プライオリティ |
| ＣＤロム | 倍速 |
| ＣＰＵ | 32ビットＲＩＳＣプロセッサー |
| 動画再生 | 30フレーム／秒<br>フルカラー・フルスクリーン |
| 動画圧縮 | ＪＰＥＧ・ランレングス |
| メモリ | メイン　２Ｍバイト<br>ＶＲＡＭ　1.25Ｍバイト<br>ＲＯＭ　１Ｍバイト<br>ＣＤバッファ　256Ｋバイト<br>バックアップメモリ　32Ｋバイト |
| 電源 | ＡＣ100Ｖ<br>（ＡＣアダプター不要） |
| 対応ＣＤフォーマット | ＦＸオリジナルＣＤ<br>音楽ＣＤ<br>ＣＤ－Ｇ、ＣＤ－ＥＧ<br>フォトＣＤ（予定） |
| 拡張スロット | メインメモリ増設用<br>バックアップメモリ増設用<br>機能拡張用 |
| ＡＶ出力 | Ｖｉｄｅｏ、Ｓ端子<br>Ａｕｄｉｏ（ステレオ） |
| パッド | ２ポート<br>（付属パッドは１つになる予定） |

### ■マルチメディアハード

最近よく使われている流行語として「マルチメディア」という言葉をよく目にするけど、ＦＸはその方面にもバッチリ対応しているのだ。まずはＦＡＸへの応用。これは専用のモデムを使って、ＦＸをＴＶ－ＦＡＸの受信装置として利用できるというものだ。まだ具体的な発売予定にはないのだけれども、これが実現されたら仕事での活用も可能。ＦＸをお父さんにねだる人は、購入理由に使えるかもしれないぞ。またモデムを使用できるということは当然、パソコン通信を行うことも可能。フロッピーディスクを使用したオプションなど将来を展望した可能性がイロイロあって、モノスゴイのだ。

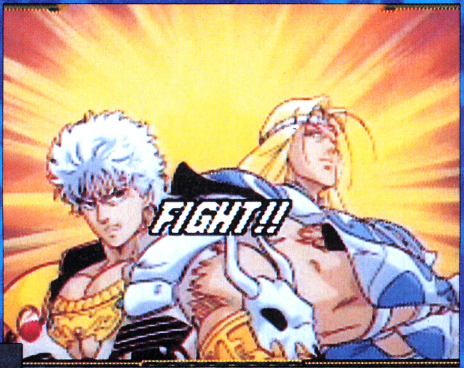
### ■98シリーズとの対応

メーカーの特徴を活かした戦略は最近様々な場所で見られるけど、ＦＸの発売元のＮＥＣだって負けちゃいない。まあ、みんなもよく知っているようにＮＥＣはコンピュータの会社。特にＰＣ98シリーズは使用台数、日本一の実績を誇っている。なんとＦＸはその98シリーズとのリンクが可能なのだ！　ＦＸソフトが使える98の拡張ボードや、ＦＸを98のＣＤロムとして使用するケーブルなど、多種多様なオプションの発売が予定されている！　これは今までにない新しいゲームマシンの展開が期待できる画期的な試み。社会人をはじめとした幅広いユーザーにＦＸをアピールできること間違いなしなのだ！

　イラスト／星野由美子

# FXはゲームもスゴイ！








## 1 格闘アクション

今人気のジャンルといえば、もちろん格闘アクションだよね。みんなが期待するこの系統のゲームもＦＸでバッチリ開発進行中。左のページを見てわかるとおり、ＦＸの特徴といえば豊富な動画が利用できること。その長所を生かして料理すれば、どんな格闘アクションができるのかワクワクしちゃうよね！　今までにないようなゲームが登場してくるのは間違いなし？　これら３タイトルを見ていると、格闘ゲームだけでも、ＦＸは独特な切り口でゲームを生み出してくれそう。ゲームユーザーにとってうれしい予感でいっぱい？

### ■アニメを使用する

格闘アニメをモチーフにしたキャラがバリバリ活躍するアニメ風アクション『バトルヒート』(仮)。キミの操作で自由にアニメ画像が攻撃したり防御したりして、思わず熱くなってしまう。画面の切り替わり方も本物のアニメを見ているようでスゴイ！




◀コォー！　格闘家の動きがすさまじい！　まるで本物のアニメを見ているようなのだ！



▶当然、必殺技の攻防や、防御、特殊攻撃などの格闘ならではな駆け引きが必要になる。

### ■ポリゴンを使用する

ちなみにこれは試作品で発売はまだ未定だ。しかしとにかく驚いたのがポリゴンで動くキャラの、人間らしい動きのリアルさ！　これを見れば、ポリゴン専用チップを搭載していないＦＸでもワークステーション級のポリゴンを活かしたゲームを、楽しめるのがバッチリ伝わってくるハズ。



▲なめらかなポリゴン！　かなりの速さで動くぞ！

### ■実写を使用する

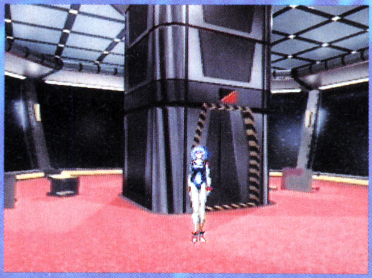
これも試作品。実写取り込みキャラの格闘アクションはあったけれど、ここまで実写が生かされたゲームはないよね。役者さんのアクションがそのままで楽しめるので、感情移入しやすいのがマル。アクション映画の人気ヒーローとか実在プロレスラーなど、実際の人間が活躍するゲームの登場が予想されるけど…どうなるのだろうか？



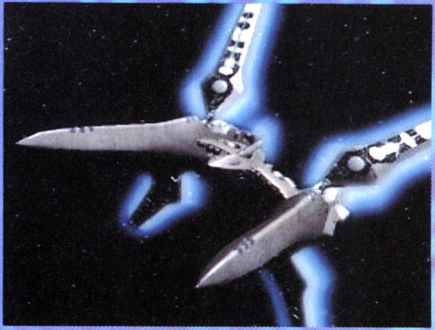
◀実写の人間が格闘ゲームのキャラとして使えるなんて…。

## 2 3Dアドベンチャー

ゲームは内容が大切なのはもちろんだけど、やっぱりかわいい女のコが出ないと…なんて人の欲求もＦＸならバッチリ解消！　『チームイノセント』(仮)はポリゴン３ＤシステムでＳＦアドベンチャー。やっぱり注目はＴＶ画面いっぱいに活躍する女のコでしょう。ＰＣエンジンでも大切にされているこのジャンル、ＦＸでも楽しみな１本だ。



▲なぜか、安心する画面。どんなに絵がキレイになっても美少女は美少女だからね。



PlayStation

# ついにベールを脱いだ驚異のマシン！




来たぞ！　ついに驚異の性能を誇るスーパーハードの姿があらわになった！　ＰＳ－Ｘの仮称で呼ばれていたＳＯＮＹの新ハード名が「プレイステーション」と正式決定したと同時に、怒涛のごとく新情報が流れ始めた！　デザインは円を基調にしたシンプルさを保ちながら、秘めた高性能を彷彿させるオシャレな雰囲気。パッドもハイヒールのようなラインを使った斬新なタイプでカッコイイのだ！



## ソニー次世代機正式名称決定！

# プレイステーション PlayStation

# 高性能ナンバー1？

実際の画面を見せられないのが本当に残念だけれども、とにかく右の写真を見てくれ！　恐竜と格闘シーンの写真はポリゴンで作られていて、信じがたいことにリアルタイムで自由自在に操作できるのだ。ハードの性能で知識的に詳しくない人でも、これを見ればポリゴンの数や処理のスピードのスゴさが実感できるハズなのだ。キレイな女性の写真は動画機能を使ったものなのだけれど、鮮明さも当然ながら、動いている間も画像の乱れは認められず、会場を感嘆の嵐が駆けめぐったぞ。

**基本性能**

●**CPU(R3000A)**
32ビット
動作クロック33Mz　30MPS
●**グラフィックプロセッサ**
最大1677万色・解像度256×224〜640×480
●**ポリゴン描画**
ハードレンダリング最大36万ポリゴン／秒
テクスチャーマッピング
フラット／グーロ
●**スプライト／BG**
8×8を最大4000個表示
回転拡大縮小変形半透明フェード
プライオリティ、フォッグ効果機能

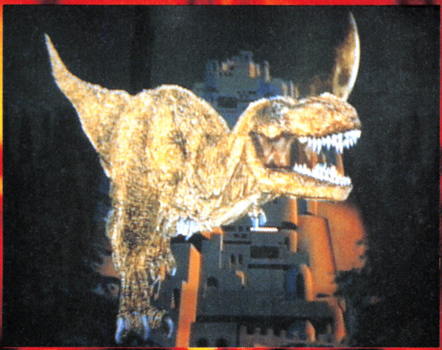


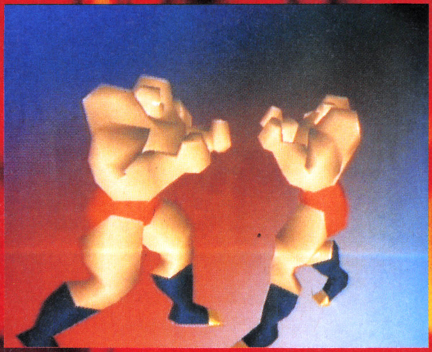
◀本体に内蔵のバックアップシステムがなく、メモリカードでフルサポートする。




◀特異な形状なように見えるが、実際はコンパクトで扱いやすい。机の上に置いての操作も可能。







◀▼▲画面いっぱいに表示された恐竜が自由自在に動く。しかも筋肉の細かい躍動まで丁寧に再現されているのには感動！　３Ｄポリゴン格闘アクションを想定したデモも、キャラの動きがとてもスムーズで見ていて気持ちいいのだ。それに加えて、女性の写真でわかるとおり、動画は普通にビデオやＬＤなどを見ているのと変わらないクオリティ。年内、27タイトルの発売を予定している。

## ■プレイステーション参入ソフトライセンシー108社一覧

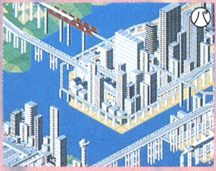
アートディンク
I.S.C.
アイ・ティー・シー
アイマックス
アスキー
アスク
アスミック
アトラス
アトリエ・ドゥーブル
アミューズ
アムカス
イマジニア
インサイダー
インテック
ヴァージンゲーム
ウイズキッズ
エイ・ウエーヴ
エス・ピー・エス
エポック社
エム・ディー・ピー
エレクトロニック・アーツ・ビクター
オラシオン
ガイナックス
カプコン
キングレコード
グラムス
呉ソフトウェア工房
グローディア
GE・TEN
元気株式会社
工画堂スタジオ
ココナッツジャパン
コトブキシステム
コナミ
ザウルス
サクセス
サミー工業
三栄書房／ワープ
サン電子
シャノアール
ジャレコ
小学館プロダクション
ジョルダン
ズーム
スティング
ステージインスツルメンツ
スリーディー
セイブ開発
ソニー・ミュージックエンタテインメント
ソフエル
タイトー
タカラ
タムソフト
データウエスト
テクノスジャパン
テクノソフト
テクモ
テンキー
テンゲン
東京書籍
東宝
東北新社
トーエイシステム
トップライン
トミー
ナムコ
日本アートメディア
日本クリエイト
日本コンピューターシステム
日本システムサプライ
日本データワークス
日本テレネット
日本物産
NEW
ネオレックス
ノバ・トーカイ
ハーベストワン
バック・イン・ビデオ
パンサーソフトウェア
バンダイ
バンデット
バンプレスト
ビスコ
ピック
ヒューマン
ビング
フィルインカフェ
フォーツーツー
フナリ
プロシードユニ
プロファイア
フロム・ソフトウェア
ポニーキャニオン
ポリグラム
マイクロエース
マイクロネット
マップジャパン
マノア
魔法株式会社
メディアエンターテイメント
メディアリング
メルダック
やのまん
ヨネザワ
ライトスタッフ
リットーミュージック
リバーヒルソフト
レインボー・ジャパン

# プレイステーション最新ソフトリスト

なんとまあ！　新登場ハードとしては異例なボリュームでプレイステーションの新作ソフトタイトルが発表された。単純にタイトルの数だけだと60タイトル以上もあるのだから驚きに耐えない！　その中で特に写真つきで公開された作品をここでドーンと紹介しちゃうぞ。

## A. Ⅳ.

ＰＣエンジンでも『A. Ⅲ.』が移植されているので、そちらをプレイして『A列車で行こう』シリーズのファンになっちゃった人も多いと思う。そのシリーズ中で日本ソフトウェア大賞最優秀賞を受賞したパート４がさっそくの移植決定だぞ。



アートディンク
SLG
年内発売予定

## タイトル未定

アートディンクは家庭用ゲームマシンでは移植作品でおなじみだけれど、このゲームは家庭用で初のオリジナル作品。フルポリゴンで描かれた美しい海の世界を自由自在に冒険するシミュレーションなのだ。神秘的な海底が君の探検を待っている！



アートディンク
SLG
来春発売予定

## ダービースタリオンPS-X（仮称）

大人気の『ダービースタリオン』シリーズの最新作が登場。プレイステーションであの興奮を再現するにあたって、美しいグラフィックと音楽がゲームをより一層スリリングなものにするぞ。競争馬育成ＳＬＧの大本命がもうすぐ君の手元に。



アスキー
SLG
発売日未定

## カリオストロの城

アニメーション映画の名作『ルパン３世カリオストロの城』がアドベンチャーゲーム化される。プレイステーション登場にあたって、壮麗なビジュアルをふんだんに盛り込んだ、新感覚ＡＶＧに仕上がる予定。キミはクラリス姫を救えるか!?



アスミック
AVG
95年発売予定

## プリンセスメーカー３



「キャラクター育成型シミュレーション」という新ジャンルの先駆者としてあまりに有名な『プリメ』が新趣向・新発想の「３」としてプレイステーションにも登場。美しいお姫様に育てるもよし、勇ましい勇者にするもよし、君の心次第なのだ。

ガイナックス
SLG
95年夏予定

## 極上パロディウス

コナミの顔といえば『グラディウス』シリーズ！　その最新作として今ゲーセンで多くのファンを虜にしている『極上パロディウス』がプレイステーションに完全移植決定！　あのお笑い世界の悪夢の興奮が、キミのテレビで大暴れするぞ。



コナミ
STG
年内発売予定

## 実況パワフルプロ野球'95

「打った！　大きい一ホームランッ」のＴＶ実況さながらの演出が好評の『実況パワフルプロ野球』が、最新データとバッテリーバックアップに対応しプレイステーションに登場するぞ。コナミの斬新なアイデアと高い技術力の作る興奮に期待大。



コナミ
SPG
年内発売予定

## ZERO DIVIDE（仮称）

プレイヤーである君は閉ざされたエリア内を探索。侵入者を餌食にせんと待ち受けるトラップやガードシステムを突破しながら中枢を目指すのだ！　脱出か死かは君次第！　スリルと興奮のエリア突破型ファイティングアクションゲームが迫る！



ズーム
ACT
年内発売

## 『雷電』シリーズ（仮称）



世間のゲーマーをうならせて止まないアーケード大人気の『雷電』シリーズが早々と移植決定されたぞ。移植作業はアーケード版オリジナルスタッフが腕によりをかけて担当するので、今までにない、最高の完成度が期待できるハズだ！

セイブ開発
STG
年内発売

## RACE DRIVIN'（仮称）

教習所の訓練シミュレータとして使用されるほど、実車の操作感覚の再現性に富んだドライブシミュレータが完全移植でついに家庭用に！　逆走も無免許も許される自由度満点の世界で、全ポリゴン処理による奇想天外なコースにいざトライ。



テンゲン
RCG
年内発売

## リッジレーサー（仮称）

現実の映像により近い驚異のＣＧ技術でゲームスポットの話題をさらった『リッジレーサー』。この３Ｄレーシングゲーム界の最高峰のひとつがプレイステーションによって家のテレビで遊べるぞ。誰もが望んだ激走体験にご期待あれ。



ナムコ
RCG
発売日未定

写真は、開＝開発中、イ＝イメージイラスト、Ｓ＝ＳＦＣ版、業＝業務用、パ＝パソコン版、映＝映画画面を表します。

## サイバースレッド(仮称)

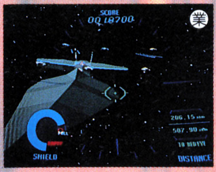
ポリゴンによる３Ｄ表現技術を駆使したＳＦ対戦型ＳＴＧ、あのゲーセンの迫力バトルがプレイステーションで再現されるぞ。戦車型の乗り物、ビーグルを操って、マシンガン・ミサイルで敵ビーグルを粉砕せよ！ デスマッチに生き残れ！



ナムコ
STG
発売日未定

## スターブレードα(仮称)

スペースオペラを思わせる３Ｄシューティングの決定版が待望の移植決定！ プレイヤーである君は最新鋭戦闘機「ジオソード」のガンナーになって、起動惑星「レッドアイ」を粉砕すべく決死の戦闘に臨む。レーザービームで進路を切り開け！



ナムコ
STG
発売日未定

## フォーメーションサッカー(仮称)

『フォーメーションサッカー』シリーズは今年の１月にもＰＣエンジンで登場しているので、知っている人も多いだろう。プレイステーション版では新機能満載で、これまでの作品をさらにパワーＵＰした、決定版になる予定なのだ！



ヒューマン
SPG
95年4月発売予定

## メタル・ジャケット

世界崩壊後の近未来、混沌とした社会の覇権を巡って８人の勇者が激突する！ 40ｍ四方の仮想空間の中、廃墟のビル街を、荒野の砂漠を、３Ｄロボットが縦横無尽に暴れ回るぞ。ビルの上からの急降下、だまし討ちも可能な自由度でバトル展開！



ポニーキャニオン
ACT
年内発売予定

## ブルーフォレスト物語

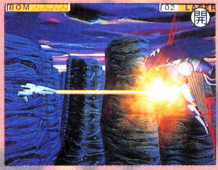
ＰＣエンジンでも発売が待たれる『ブルーフォレスト物語』が装い新たにプレイステーションでも登場だ。原作・伏見健二氏の協力によって、原作の東洋風ファンタジー小説の雰囲気を忠実に再現したオリジナル世界が、君を待っているぞ。



ライトスタッフ
RPG
年内発売予定

## ORA-194(仮称)

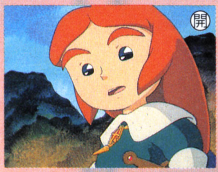
かつてない映像とマルチ・ベアリングス・ビューによる新感覚３Ｄオリジナルシューティングが登場！ 人類の概念を越えた存在「惑星生命体フィロソマ」を前に、あらゆる感情を交差させて戦うＴｅａｍ－ＳＴＲＥＧＥ。未来はあるのか？



ソニー
STG
年内発売予定

## ポポロクロイス物語

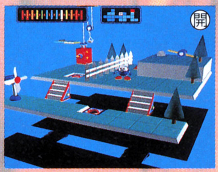
ポポロクロイスの王子ピエトロは、闇の世界に封じ込められた母の魂を取り戻すため、今旅立つ。クオータービュー・タイプのＲＰＧの中で、心強い仲間との出会いや、恐ろしいモンスターとの戦闘がドラマチックに展開。のめり込みたい１本。



ソニー
RPG
95年春発売予定

## がんばれ森川くん2号(仮称)

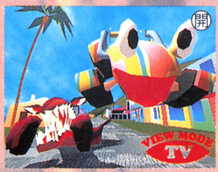
人工知能を持ったロボットを育てる育成型シミュレーションだ。ロボットはプレイヤーの教育や評価をステージで経験して学習を重ねながら、そのうちに自分の意思や判断で頭脳世界をひとり立ちしていく。君の育てるロボットにはどんな未来が？



ソニー
SLG
年内発売予定

## ポリポリサーカスグランプリ(仮称)

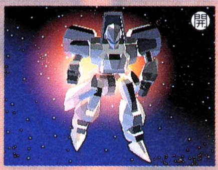
カートゥーンたちのグランプリ・サーカスがやってきた！ ドライバーは個性豊かな５人のコミカルなキャラクターで、サーキットは奇想天外な４コースがスタンバイ。４輪ドリフトをバッチリ決めて、グランプリの栄冠を勝ち取るのは誰？




ソニー
RCG
年内発売予定

## レッドプラズム(仮称)

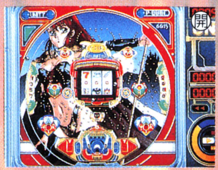
対戦型の３Ｄロボット・アクションゲーム。プレイステーションの持つ３次元ＣＧ表示能力を存分に引き出した、フルポリゴンによる動きに注目！ 複数のプレイヤーが、お気に入りのメカで対戦可能なので、友達を家に呼んでバトル大会も可。



ソニー
ACT
95年春発売予定

## Vーゾーン(仮称)

プレイステーションの描画機能を100％活用し、パチンコを構成する全ての要素を３次元で忠実に表現した全く斬新なパチンコゲームの登場だ。従来のゲームモードもさることながら、オリジナルのパチンコ台を自分で作れるモードにも注目！



ソニー
ETC
年内発売予定

## アーク・ザ・ラッド

同一フィールド上で移動と攻撃が行われる、「フィールドバトルＲＰＧ」システムを取り入れて、よりリアルな戦闘表現を追求したＲＰＧ。戦略性の中にもシナリオ部分を強化。従来のＲＰＧには見られない深いストーリー性が自慢なのだ。



ソニー
RPG
95年春発売予定

# サターン（仮）

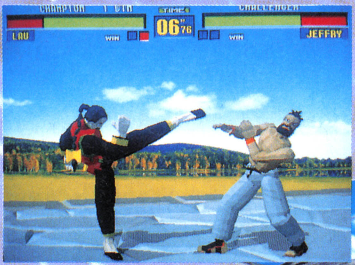
サターン（仮）のデザインはシルバーメタリックのボディがＳＦっぽく決まっていて、新時代に相応しい雰囲気を備えている。ちなみに、次世代機と呼ばれる中でソフト供給にカートリッジも対応しているのはサターン（仮）だけなのだ（詳細未発表の任天堂は除く）。




**基本性能**

- ●メインCPU　32ビットＲＩＳＣ　ＳＨ２×２個　50ＭＰＳ
- ●サウンドCPU　68000　●メモリ　ＲＡＭ合計36Mビット
- ●最大発色数　1600万色　●サウンド　ＰＣＭ32チャンネル
- ●スプライト　拡大・縮小・回転・変形機能あり
- ●スクロール面数　最大５面　拡大・縮小・回転機能あり
- ●各種エフェクト　フラットシェーディング　グーローシェーディング　テクスチャーマッピング

## セガのすべてがここに集結する




▲ご存じ『バーチャファイター』。この興奮のバトルがもうすぐ家でできる！



▶こちらは『デイトナ』。サターンはアーケード移植も強いハードになるかも。

ゲームセンターで多くの名作を手掛けてきただけに、ファンのセガへの要望はハッキリしている。それに加えて、やはりサードパーティの力が重要ポイント。サターン（仮）ではすでに頼もしい粒揃いのメーカーが名乗りを挙げているぞ。カプコン・コナミ・タイトー・ナムコとアーケードでも人気の高いメーカーに加えて、バンダイ・ハドソンと家庭用で定評のあるメーカーが名を連ねているのは嬉しいよね。とても全部は書き切れないけれど、参入表明を済ませたメーカーは150社を越えるということなので頼もしい限りなのだ。

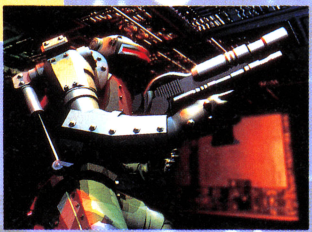
### スーパー32Xはどうなる？

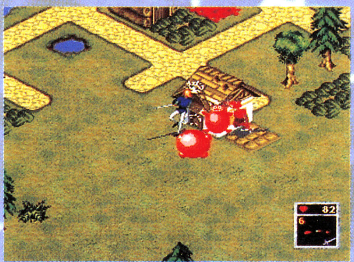
メガドライブ・メガCDの海外版であるジェネシス・セガCDはアメリカでは大人気。そこで、あえてセガはアメリカでは現行機種のパワーアップも大切にしたようだ。そのユニットがスーパー32Xでジェネシス（セガCD）を32ビット化するアダプターなのだ。ハードの位置づけとしてはデュオRにおけるアーケードカードと思えばいいかな。メインはアメリカなので日本でどう売られるかが微妙。

# 3DO

## 輸入モノが勝負のきめて

▼現時点の家庭用ゲーム機で最高レベルのソフトを供給中。





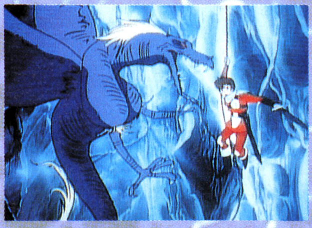
▲海外ゲームの充実度の高さが目立つ。輸入ゲームに目が離せない。

新時代を彩るハードとして発売トップバッターを果たした３ＤＯ。新時代のハードとして現在独り舞台なので、ハードが出そろっていない今こそソフトの強化を一層望みたい。また、パソコンでＩＢＭ互換機の海外ゲームを遊ぼうとしたらハードを揃えるだけで相当な値段になってしまい、ちょっと手を出しにくい。だけど３ＤＯなら手軽な値段で安心して買えるから、この方面のファンにはとても魅力的だ。店頭では売り切れの札もよく目にするこのハード、これから新機種が登場して、どう動くのか…興味がつきないよね。

# レーザーアクティブ

## 実写映像なら世界最高!

ついつい忘れがちだけれど、新時代の一翼をになうハードとして、レーザーアクティブもチェックしたい。次世代機ハードのパックが発売になればレーザーアクティブでそれぞれの新機種がプレイできるようになるので、まずパックの強化が注目される。ＬＤオリジナルソフトについてもメディアの特性を生かして、アニメを使ったソフトが出始めている。アニメそのままを利用したゲームに期待する人も多いだろうし…これからの充実に期待したい。



▲まさにアニメそのままのＬＤゲーム。この後に続くソフトに期待したい！




▲内容の濃いイルカ百科。知的なソフトもＬＤでないとムリなクオリティだ。

# 次世代機対談

## '94年5月の現状

今、現在わかっていることを機種ごとに分析してみよう。来月になればもっと新しい情報が出ているハズだけど…。

**FX**
今回の発表で全スペック、外観などハード的な部分はハッキリとしたと思う。以前発表された発売は秋頃、価格は5万円前後っていうのは変わっていないようだ。しかしいまだ、絶対的にソフト数が少ないのと、サードパーティの発表がないのが気になる。

**プレイステーション**
破格のソフト制作数の発表は業界にかなりのインパクトを与えた。ハードは年内発売、同時発売ソフトは20タイトル以上っていうのもなかなか豪華。ソフト制作が遅々として進まないゲーム業界で、ソニーがどこまで自社のペースを守れるかみものである。

**サターン**
「FX」「プレイステーション」に隠れた形になってしまったが、対談でも話題になっている通り、今回の取材で間に合わなかった新情報がおもちゃショーで発表される。

**レーザーアクティブ**
『ヴァーチャルカメラマン』『フリントストーン』など「レーザーアクティブ」の機能を活かしたソフトが増えている。周辺機器や32bit機のウワサもあるが…？

**3DO**
海外からの移植ソフトが全盛期を迎えている。中には味のある変なソフトも混じっているので、妙なゲームの好きな人はけっこう楽しめるかもしれない。

**任天堂**
任天堂の「64bitマシン」はいまだ濃い霧の中だが、先日「32bitマシン」発売の可能性が発表された。TVを使わない、ヴァーチャルマシンらしいが…確証はなし。

**担当編集者（以下、担）**：さて、今回イロイロ発表されたけど…何が目玉なのかな？
**担当ライター（以下、ラ）**：やっぱり「FX」が見えてきたっていうのと、「プレイステーション*」の開発ソフト一覧でしょう。
**担**：そうだねぇ。「FX」はPCエンジンユーザーの期待度は高かったんだけど、今までは具体的な方向性みたいなモノが見えてなかったから。


▶FXはもう狙い目がクッキリ。あとはタイトルがそろうだけ。

**ラ**：「FX」は格闘とギャルゲー*っていうPCユーザーのコアをつかもうっていうのがわかりましたもんね。
**担**：「プレイステーション」（以下、PS）の開発ソフトの多さには驚かされたけど…。
**ラ**：いや、ボクはてっきり「PS」はポリゴンばかりかと思っていたら…『極パロ』*や『プリメ3』*、タイトル未定で写真もないですけど、カプコンが格闘タイプ、ロックマンタイプ、RPGタイプの3本のゲー



▶とにかくビックリなPSの発表会。予想以上のタイトルにあぜん。

ムを用意している*って書いてあったし。
**担**：『ダビスタ』『A.Ⅳ』『雷電』なんていう、いわゆる普通のゲームもあったのはうれしいよね。
**ラ**：個人的にNCS（日本コンピュータシステム）も参入してるのが気になるっス。
**担**：『ラング』か『ヴァルケン』か…（笑）。
**ラ**：いや、『らんま』ってのも（笑）。
**担**：サターンは今回、スケジュールの都合であんまり新しい情報が掲載できなかったんだけど、実はこの号が発売されるくらいにはスッゴイ新情報が発表されているハズ。
**ラ**：6月の頭のおもちゃショー用の情報ってヤツですね。
**担**：次号で追っかけるんで、セガ派の人は要チェックかな。
**ラ**：この他にも、「ネオジオ」のCDロムな


◀本命と言われる任天堂のニューハードはいったい今ごろどこに？

んてのいうのもありますよね？
**担**：これもおもちゃショーで発表らしい。
**ラ**：じゃ、次号って感じですか。
**担**：そうだねぇ。しかし次世代機はまだ五里霧中だよなぁ、任天堂の「32ビットマシン」なんてのもあるし（笑）。
**ラ**：またお得意のけん制球*じゃないんですか（大笑）？
**担**：そうなら楽でいいけどさぁ。

**気になる単語**

**プレイステーション**：ソニーの次世代機「PS－X」の正式名称。やっぱり…って感じ。編集部では「ゲームマン」とか「ヒットビット2」なんていう間抜けな予想も出ていた。
**格闘とギャルゲー**：PCエンジンユーザーの本質を見抜いたソフト制作の方向性。さすがNEC。美少女だったらおまかせよ！　ってなもん。
**極パロ**：アーケードゲーム『極上パロディウス』の略。極道の妻たち・パロディ編の略ではない。
**プリメ3**：大人気パソコンゲーム『プリンセスメーカー3』。シリーズの最新作は「プレイステーション」オリジナルってのが憎い。
**カプコン**：カプコンで格闘タイプったら『あれ』だろうし、ロックマンタイプったら『ロックマン』しかないだろうし…RPGは『ブレスオブファイ○』か『天地を喰○う』だし…。シロウトでもわかりそうなもんだけどなぁ。
**任天堂32bitマシン**：画期的なヴァーチャルリアリティを実現させる予想もできないスゴイマシンだそうだ。じゃ予想しない（笑）。
**けん制球**：悪質なイジワルとも言う。

次号のハードZONEも次世代機を直撃する!


マルチメディアのNEC
生還。
呪われた地底迷宮から、
生きて地上へ帰れるか。
あるいは、闇の中を彷徨い果てるか。
美しき魔道師ドーラと、君の運命は……。
日本ファルコムのNo.1※パソコンゲーム
A・RPG「ブランディッシュ」
いよいよPCエンジンにデビュー。
挑戦者募集
「ブランディッシュ」
最短クリアチャレンジ開催!!
君のチャレンジ魂が、熱く熱く燃えたぎる！
「ブランディッシュ」には、いかに短く、ムダなくクリアできるかを競うキャンペーンが用意されているのだ！応募方法は簡単。クリア後、エンディング画面に君の行動をポイント化した数字が表示されるので、これを書いて送るだけ。一歩歩くと1ポイント、剣を振ると1ポイントといった具合に加算されるので、いちばんポイントの少ない人が勝者というワケだ。さあ、誰よりも早く、熱く、激しく、この冒険を制覇してくれ!!
期間：発売日から10月31日まで（当日消印有効）
賞品：特製ゴールドメダル（1位～100位）
特製シルバーメダル（101位～300位）
特製ブロンズメダル（301位～500位）
それぞれ、順位と君のイニシャルを刻印して表彰。
副賞：特製テレホンカード（末弥純先生によるこの広告のイラストだ！
他ではゼッタイ手に入らないゾ！）
※詳しくはパッケージ中の応募券をご覧ください。
※ログイン（アスキー）'91年12月6日号『SOFT LOG TOP30』初登場第1位。
コンプティーク（角川書店）'92年1月号『ソフトセールスTOP20』第1位。
POPCOM（小学館）『ポプコム大賞'91』受賞。
ニクシー
EQUIP
ITEM
CAVE B10
泉が枯れれば私達は生きてはゆけません。
EQUIP
ITEM
FOOT of TOWER
Illustlation/末弥純
Brandish
ブランディッシュ
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
6月17日㊎発売予定/希望小売価格7,800円（税別）
©NEC Home Electronics, Ltd. ©日本ファルコム
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
マウス対応
HE system
CD-ROM² system
たのしさいっぱい 超うれしい
いろいろマルチおもしろメディア
'94東京おもちゃショー
NECブースに注目!!
期待のニューマシンや新作ソフトがいっぱい!!
■一般公開日：6/4㊏・5㊐
9:00～17:30
■会　　場：幕張メッセ
■NECブース：展示ホール2
■入　場　料：500円
サザン アイズ
3×3EYES
～三只眼變成～



NEC
目覚めよ、スレイブギア。
マッドストーカー ―フルメタルフォース―
MAD STALKER
FULL METAL FORCE
ARCADE CD-ROM² 専用
HE system
ストーリーモード
横スクロールアクション!
VSモード
対戦格闘アクション!
A.D.2142。「失われた技術」が遺(のこ)した恐るべき機動兵器、
スレイブギアの発掘。それは、絶望的な戦闘の始まりであった。
アーケードカード専用アクションゲーム、いよいよ登場!
PCエンジン CD-ROM²アーケードカード専用ソフト
8月発売予定/希望小売価格5,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd. ©KOGADO STUDIO
大人気コミックがPCエンジンにアドベンチャーで登場
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
7月発売予定
希望小売価格8,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd.
©高田裕三/講談社 ヤングマガジン ©日本クリエイト
女神天国
MEGAMI PARADISE
究極の本格的美少女RPG
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
今夏発売予定
希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd.
©1993女神天国建設委員会/メディアワークス
ぽっぷるメイル
日本ファルコムの大ヒット作、待望の超移植
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
今夏発売予定
希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Eiectronics,Ltd. ©日本ファルコム
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
お問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)



PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
絶好調のボディコン除霊師、
美神はどこまで稼げるか!?
カードバトルアドベンチャーで吹き荒れるSEXYタイフーン！
必殺技VS必殺技のカードバトルは興奮必至！
横島煩悩メーターは、はたして何を巻き起こすのか？
悪霊も、商売敵も蹴散らしてGS美神令子が今日もガンガン稼ぎますっ！
エミ
体080霊040
防御
邪魔
破魔
謎
邪魔
美神
体080霊060
お願いぃ～手伝ってぇ～
PCエンジンスーパーCD·ROM²専用
ゴーストスイーパー
GS美神
発売予定
¥8,800(予)[税別]
©椎名高志/小学館・旭通・東映動画 ©BANPRESTO 1994
※ゲーム画面は開発中のものです。
●価格はメーカー希望小売価格です
●表示価格は、税別になっております
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください
バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ！
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～16:00 月～金(土・日・祝祭日を除く)

PC Engine SUPER CD·ROM² SYSTEM

PCエンジンスーパー
CD·ROM²専用

# さあ、愛のエナジー 今こそひとつにして…

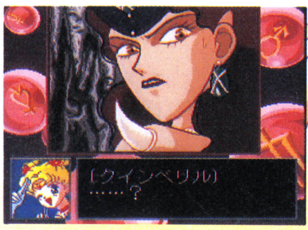
# 美少女戦士セーラームーン





セーラームーンのあたらしい魅力が、
PCエンジンで華麗に炸裂！
5人のセーラー戦士のなかから1人を選んで物語をすすめていく、
ドキドキもののデジタルコミック・アドベンチャーよ。
おしゃべりは、もちろんTVアニメと同じ声優さん。
ゲームだけのオリジナルストーリーを楽しんでね。




8月発売予定！
¥8,800(予)[税別]

株式会社バンプレスト
〒111 台東区雷門2-16-9
※バンプレストは、バンダイグループの一社です

BANPRESTO


シャイニングフィンガー
ドラゴンクロー
輝く機体、緑龍の爪。必殺技激突!!
GUNDAM V
バーサス
末、シャイニングフィンガーが決まるその時、超硬カッターが首筋に突きつけられていることにドモンは気がついた。双方身動きの取れぬまま勝負は引き分けとし、次の対戦相手を求め二人は別れていった。
■シャイニングガンダム
相手の強さに合わせ、形態を変えていく「シャイニングガンダム」は、ネオジャパンコロニー最新技術の結晶である。一撃で相手ガンダムの頭部を破壊できる必殺挙「シャイニングフィンガー」は、あらゆる武術を体得したパイロット「ドモン・カッシュ」にして初めて可能となる必殺技である。
機動武闘伝 Gガンダム
テレビ朝日系金曜17:00より好評放映中
放送局により曜日・時間の異なる場合があります。
BANDAI
株式会社バンダイ
ホビー事業部
東京都台東区駒形2-4-5 駒形CAビル7F 〒111-81
TEL.03-3847-5116<直通>
GF13-017NJ
シャイニングガンダム
1/100 Scale<HG> ¥1,500
1/144 Scale ¥ 500

FILM STORY

ネロスガンダムを破ったシャイニングガンダムは、中国の内陸部でドラゴンガンダムに遭遇する。他のモビルファイターとは比べものにならない力を秘めたドラゴンガンダムに、シャイニングガンダムも苦戦を強いられた。激闘の

GF13-011NC
ドラゴンガンダム
1/100 Scale〈HG〉
¥1,500(7月発売)
1/144 Scale
¥ 500

## ■ドラゴンガンダム

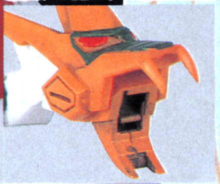
武闘家集団の後継者として生まれ、
中国武術奥義を極めるため、コロニーに上がった
「サイ・サイシー」は「ドラゴンガンダム」と共に
地球に帰ってきた。必殺技「ドラゴンクロー」は、
超硬材質ガンダリウム合金で覆われた
ガンダムの装甲をも噛み砕く。
変幻自在の攻撃と高い機動性で
相手ガンダムを翻弄し、とどめを刺す。



必殺技ドラゴンクロー



通常は、マニピュレーターが露出した状態。



手首パーツを取るとドラゴンクロー状態。
アゴ可動式

# S GUNDAM

# 強豪闘士続々参戦!

### ■ガンダムマックスター
GF13-006NA



本編2話に登場

1/144 Scale
¥500
(6月発売)

### ■ガンダムローズ
GF13-009NF



本編4話に登場

1/144 Scale
¥500
(6月発売)

### ■ボルトガンダム
GF13-013NR



本編5話に登場

1/144 Scale
¥500
(7月発売)


PC Engine
SUPER CD·ROM2 SYSTEM
THE TV SHOW
ザ・ティーヴィーショー
対戦型アクションパズルゲーム
PCエンジンスーパーCD·Rom2専用
今秋発売予定
価格未定
©1994 RIGHT STUFF
目覚めろ金銭欲!!
'94東京おもちゃショー
NECブースに注目!!
期待のニューマシンや新作ソフトがいっぱい!!
たのしさいっぱい 超うれしい いろいろマルチおもしろメディア
■一般公開日:6/4(土)・5(日) 9:00~17:30
■会場:幕張メッセ
■NECブース:展示ホール2
■入場料:500円
……俺は獣なんかじゃない。人だから……
だから、苦しみながら生きなきゃいけないんだ……
1994年秋。全てのユーザーに
送る、至極のRPGついに登場!
アルナムの牙
獣族十二神徒伝説
'94東京おもちゃショーにて
ゲーム大会を開催!!
出展作品:THE TV SHOW・アルナムの牙
RS 株式会社 ライト スタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン:(03)3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。)


プロ野球 公認 12球団
INTEC
PC Engine
SUPER CD-ROM² SYSTEM
興奮がオーバー・フェンス!!
データだけではなく選手の動きもリアルに再現!選手の個性をビジュアルに演出!!
打撃練習
ウエイトトレーニング
ダッシュ
イメージトレーニング
遠投
守備練習
自分の好きな選手をトレーニングモードで実力アップ!夢のスーパースターに!!
最新実録データがバッチリ!
好評プロ野球ゲームシリーズ'94年版!!
アクション&シミュレーション
ザ・プロ野球 SUPER '94
'94.6.17発売!!
¥7,200(税別)
(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム
©1994 INTEC INC.
オールスター戦ありのペナントモード、友達同士で遊ぶVSモード、さらに夢のホームラン競争と楽しみ方もいろいろ盛りだくさん。
投げる、打つ、走る、守るのプレイはもちろん、自分の好きな選手をトレーニングモードで鍛え、実力アップもはかれる。
日本一の監督をめざすか!? 好きな選手をスーパースターに育て上げるか!?
迫力あふれるリアルな興奮のなか、自分の思い通りにプロ野球が楽しめる!!
お問い合せは/インテックゲームステーション ☎03-3378-2680
'94東京おもちゃショー
NECブースに注目!!
期待のニューマシンや新作ソフトがいっぱい!!
たのしさいっぱい 超うれしい
いろいろマルチ おもしろメディア
■一般公開日:6/4(土)・5(日) 9:00~17:30
■会 場:幕張メッセ
■NECブース:展示ホール2
■入 場 料:500円



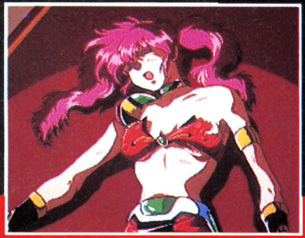

**新戦闘システム「A・I・R（エア）システム」を採用!**

戦闘システムは全て一新! 従来のターン制を廃止して、各キャラの持つ素早さをダイレクトにゲージで表した「A・I・R（アドバンス・イン・リアルタイム）システム」が緊張感あふれるリアルタイムバトルを実現しました!




**アドベンチャーパートの新規導入!**

キャラクターの感情をより深く表現するため、ゲームの導入部にアドベンチャーパートを採用しました。ここで物語の基本設定も判るようになっているから、シリーズを初めてプレイする人でも大丈夫!



**ビジュアルシーンはシリーズ中最大量!**

もちろん! コズファン期待のビジュアルシーンもよりグレードアップ! PCエンジンCD-ROM²ソフトの限界に挑戦した圧倒的ボリュームと最高のクオリティ。あまりのデータ量のため、「突入編」「激闘編」と2巻に分けてリリース!




■原作／キャラクターデザイン　越智一裕
■メカニックデザイン　小原渉平

PCエンジン スーパーCD-ROM²専用・RPG

**6月10日発売予定**

予価7,600円（税別）TJCD4038

© KAZUHIRO OCHI／TELENET JAPAN 1994

# コズミック・ファンタジー4

## 銀河少年伝説

### —突入編—

伝説へのプレリュード

**シリーズ最終巻**
**コズミックファンタジー4　銀河少年伝説**
**—激闘編—　光の宇宙（うみ）の中で…**
**近日発売予定!**

★'94東京おもちゃショー出展（NECブース）

コズミックメディアミックス・プロジェクト発動!!

発売予定　コズミック・ファンタジー　—銀河女豹の罠—

オリジナルビデオアニメ
'94年8月25日
セルビデオ・LD

ファン待望!

発売元／徳間書店　販売元／徳間ジャパンコミュニケーションズ　© 1994 越智一裕・TTT


株式会社日本テレネット
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル　TEL.(03)5394-6601


WORLD HEROES 2
GLOVE
電撃PCエンジン
特製描き下ろしポスターシリーズ⑤
イラスト／ADKオフィシャル ©HUDSON SOFT ©SNK/ADK

# ワールドヒーローズ2必殺技 SUPER 一覧表

だれにもマネのできない（ネオギガス除く）、『ワールドヒーローズ2』のイカス必殺技を全紹介。世界英雄への第1歩は技の習得だ！（コマンドはキャラが右向きのときの操作法です）

## ハンゾウ

出身：15世紀の日本
職業：伊賀忍者

伊賀忍軍の若き頭目。史上最強を目標とする。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| 烈光斬 | ↓→ + パンチ | 手裏剣型の飛び道具。烈風斬よりスキがある。 |
| 光龍破 | →↙↘ + パンチ | 上昇中が無敵の技。炎龍破より横にのびる。 |
| 忍法光輪渦斬 | ↘↓↙← + キック | 全身を回転させ体当たりする。軌道はまっすぐ。 |
| ダブル烈光斬 | ↓→↓→ + パンチ | 烈光斬より上にも判定があり、飛び越えにくい。 |

## フウマ

出身：15世紀の日本
職業：風魔忍者

風魔忍軍の頭目。ハンゾウをライバルとして狙う。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| 烈風斬 | ↓→ + パンチ | 烈光斬とほぼ同じ。やや硬直時間が短い。 |
| 炎龍破 | →↙↘ + パンチ | 光龍破と違い真上に昇る。空中でも出せる。 |
| 忍法風輪華斬 | ↘↓↙← + キック | ハンゾウの技と違い、上下にぶれつつ飛ぶ。 |
| ダブル烈風斬 | ↓→↓→ + パンチ | ダブル烈光斬と同じ。かけ声がすごい。 |

## ドラゴン

出身：20世紀の中国
職業：拳法家・映画スター

カンフースターだったが真の戦いを求める。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| ドラゴンキック | ↓↑ + キック | 高速の昇り蹴り。強力な対空兵器となる。 |
| 百烈拳 | パンチボタン連打 | ガードさせての体力削りに使える連続パンチ。 |
| 跳び足刀 | パンチキック同時押し | 横に大きく進んで蹴る。わりと便利。 |

## J.カーン

出身：12世紀のモンゴル
職業：遊牧民族の闘士

大陸を席捲（せっけん）する覇王。その巨体は根性の塊。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| 猛虎覇極道 | ←ため→ + パンチ | 体当たり技。よく使われ、対空兵器にもなる。 |
| モンゴリアンダイナマイト | ↓ため↑ + パンチ | 対空兵器。見た目のわりに有効範囲は小さい。 |

## ラスプーチン

出身：20世紀の帝政ロシア
職業：魔法使い

戦いの空しさを伝えるため戦う変人。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| ファイアーボール | ↓↘→ + パンチ | 火の玉を出す、使いやすい飛び道具。 |
| 空中ファイアーボール | 空中で↓↘→ +パンチ | 空中で静止し地上に放つファイアーボール。 |
| サンダーボール | ←↙↓↘→+ パンチ | 飛び道具。威力はあるが動作も大きい。 |
| アクセルスピン | ↓↙← + キック | 回転しながら移動する技。体力削りに使える。 |
| 空中アクセルスピン | 空中で↓↙← +キック | 放物線を描いて落ち、着地すると終わる。 |

## ジャンヌ

出身：15世紀のフランス
職業：女剣士

理想の結婚相手を見つけるため大会に参加。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| オーラバード | ←ため→ + パンチ | 飛び道具。ため時間がわりと短いのが強み。 |
| フラッシュソード | ↓ため↑ + キック | リーチの長い、必殺剣。一瞬だけ無敵となる。 |
| ジャスティスソード | ←ため→ + キック | 高速かつ長距離の対空兵器。かなり使える。 |

## ブロッケン

出身：20世紀のドイツ（第2次大戦前）
職業：軍人

全身を機械化し兵器を内蔵したサイボーグ兵士。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| グレネードランチャー | ↘→ + パンチ | 手から出る飛び道具。出した後のスキが大きい。 |
| ジャーマンミサイル | ↘→ + キック | 足から出る飛び道具。スキはさらに大きい。 |
| ハリケーンアーム | ↓→↘ + パンチ | ナナメ上に出る対空兵器。やや難しいが使える。 |
| スパークサンダー | パンチボタン連打 | 前方に電撃を出す。体当たり技への迎撃などに。 |

## マッスルパワー

出身：20世紀のアメリカ
職業：プロレスラー

全米最強のヒーローレスラー。プロレス技中心。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| マッスルボンバー | ←ため→ + パンチ | 高速での体当たり技。大だと相手が転ぶ。 |
| トルネードブリーカー | 方向キー1回転+パンチ | 間合が広く威力も絶大。ナンバーワン！ |
| ジャイアントスイング | 方向キー1回転+キック | トルネードには負けるが強力なつかみ技。 |
| スーパードロップキック | ↓↘→↗ + キック | ナナメ上にすっ飛ぶキック。着地のスキ、大。 |

## C.キッド

出身：16世紀（国籍なし）
職業：海賊

危険に燃えるカブキ者。ケンカ殺法で戦う。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| シャークナックル | ←ため→ + パンチ | 前方にサメを出す飛び道具。出るまで少し遅い。 |
| シャークアッパー | ↓ため↑ + パンチ | シャークナックルの対空兵器版。COMが多用。 |
| パイレーツシップ | ↓↘→ + パンチ | 地面を進む飛び道具。出るまでは速いが後は…。 |
| スパイラルキック | ←ため→ + キック | 対空兵器にもなり近くなら2発当たる。 |

## エリック

出身：10世紀のノルウエー
職業：バイキング

バイキング族の誇り高き戦士。オノ攻撃が強烈。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| エーギルへブリング | ↘ + キック | 地上を進む飛び道具。わりと速く出る。 |
| ブリザードブレス | ↙↓↘ + パンチ | 遠くまで届き、相手を凍らせる。近いと無効。 |
| トールハンマー | ↓ため↑ + パンチ | これも遠くにのみ有効。あまり使えない。 |
| ロングホーン | ←ため→ + パンチ | 頭突きによる体当たり技。出始めがとくに強い。 |

## リョウコ

出身：20世紀の日本
職業：柔道家・女子高生

若干16歳の少女だが、異常に強い柔道家。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| 二段背負い投げ | ←↙↓↘→+ パンチ | 通常の投げより間合が広い。非常に使える。 |
| 巴二段投げ | →↘↓↙←→ +パンチ | よりダメージの大きい投げ。反対側に投げる。 |
| 戊殺掌 | ↓→↘ + パンチ | 飛び道具を消すこともできる。出た瞬間は無敵。 |

## シュラ

出身：18世紀のタイ
職業：キックボクサー

行方不明の兄を探す、若きムエタイ戦士。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| 真空飛びヒザ蹴り | ↓↑ + キック | 高速で画面外まで飛ぶ対空兵器。滞空時間が長い。 |
| 空中二段蹴り | ため + キック | ナナメ上に飛び、回し蹴りを2発出す。使えない。 |
| タイガーアッパー | ←ため→ + パンチ | 高速ダッシュしてアッパーカットを出す技。 |
| タイガークロー | ←ため→ + キック | タイガーアッパーと似ているが、ストレート。 |
| タイガーパンチ | パンチキック同時押し | ダッシュして、すばやく逃げパンチを打つ。 |

## マッドマン

出身：5世紀のパプアニューギニア
職業：精霊戦士

ニューギニアの精霊を自在に使うシャーマン。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| マッドマンアタック | ↓↘→ + パンチ | 精霊を飛ばす飛び道具。小はスキが小さい。 |
| マッドジャイロ | ↓↑ + パンチ | 真上か遠くに使える、少しヘンな対空兵器。 |
| マッドカッター | ↓← + パンチ | 空中で回転。移動可能で、逃げにも使える。 |

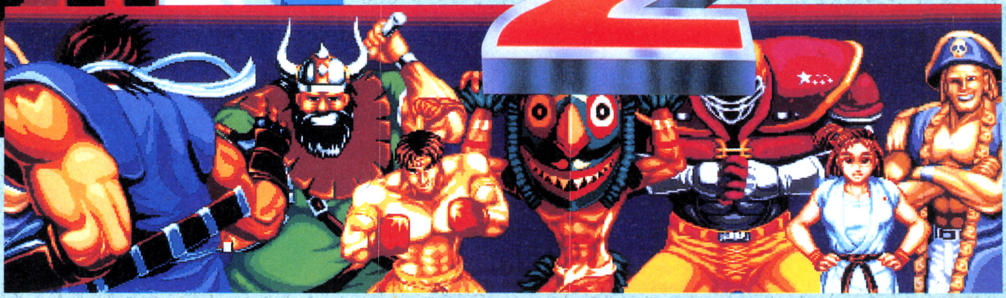
## マキシマム

出身：20世紀のアメリカ
職業：フットボーラー

高名な天才クォーターバック。巨体ながら速い。

| 技 | コマンド | 解説 |
|---|---|---|
| アーモンドショット | ↓↘→ + パンチ | 飛び道具。技の前後ともスキが大きい。 |
| アンダーアーモンド | ↓↘→ + キック | 地上を進む飛び道具。かなり実戦向きの技。 |
| ショルダーチャージング | →→ + パンチ | 前方への、高速タックル。奇襲用の当たり技。 |
| ライトニングタックル | →↓↘ + パンチ | 上空へ飛ぶタックル。対空兵器に使える。 |



発売まで1週間たらずというところまでやってきた『ワールドヒーローズ2』。初体験即日クリアも夢じゃない、各キャラの基本戦法や対COM戦術で、キミも世界征服だ！（あれ？）

ACT | ハドソン | SCD専用 | 6月4日発売／￥6,900 | アーケードカード専用 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 5/12現在 100パーセント

# まず知っておきたい、このゲーム独自の注意点

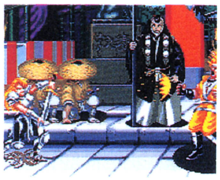
## 飛び道具の使いすぎはダメ

このゲームにはほかに類を見ない要素が多く、格闘ゲームに慣れた人でもミスをおかすことがある。各キャラごとの攻略に入るまえに、共通するポイントを押さえておこう。

飛び道具のはね返しはタイミングがわりと甘い。近距離では、受けるほうが反応して入力したガードがちょうどはね返しになり、放ったほうが硬直したままでくらってしまうことがあるのだ。対ＣＯＭ、対人ともに注意したい。



◀（初心者くんの心）う、なんか攻められてるぞ。ガードしちゃえ。



◀ん？ 攻撃してないのに…。ああ、これがはね返しってやつか。

## ため時間持続は一長一短

ため系の必殺技はいくつかあるが、キーの方向を変えてためが解除されるまで、少し待ち時間があるのもこのゲームの特徴。たとえばジャンヌが、一歩ごとにしゃがんで近づいてからフラッシュソード、なんてこともできるのだ。

だがその半面、通常技を使うはずが必殺技になってしまうことも。当たればいいけどガードされたら…。



◀大きく飛び越してくるハンゾウの2段ジャンプを、くぐって…。



▶蹴りでもかまそうと思ったのに、なに、これ？ しかも反撃ありそう。

## 遠くても油断は禁物

接近戦が苦手なキャラ＆プレイヤーには少々きびしい事実。このゲームのキャラは格闘ゲームの中でも大きいほう（というよりリーチが長い）。両者が画面の両端にいても、実質的な間合はそれほど開いていないのだ。

また多くのキャラが高速のジャンプ技や突進する技を持っており、遠距離戦だけで通すのは難しいぞ。



▲攻撃技としては使えない忍者レッグラリアートも、飛距離と速さはあなどれない。

## 投げはパンチか専用ボタンか？

パンチ、キックのほか投げ用のボタンがあるのもこのゲームの特徴。確実に投げられるなら専用ボタンが便利そうだが、失敗したときのことを考えれば、大パンチと挑発では危険度を比べるまでもない。またＰＣエンジン版は、なぜか挑発になりやすいのだ。



▶こんな至近距離で、高笑いなど始めようものなら…。



◀逆に、出やすいパンチ投げ。偶然出ても、うれしい失敗だ。

# 強い!あざとい!美しい!英雄



## ハンゾウ[HANZOU]
### 飛ばさせて落とすパターンのNo.1

飛び道具を持つキャラなら、相手のジャンプを誘って対空兵器で落とすのが基本。その中でも、ハンゾウは対空兵器が上昇中無敵の光龍破。決まれば相手はダウンするので、反撃の心配も無用だ。烈光斬と出しわけられれば対ＣＯＭ、対人ともまずはＯＫだ。



▶間合はわりと自由。スライディングやはね返しもあるので、スタート時くらいか、やや広めに。



◀光龍破のコマンドは、ナナメ下で止めないと烈光斬になる。不安なら、大パンチを対空兵器に。

### 連続技でケリ倒せ!

上の基本パターンはフウマでも使える。ほとんど同キャラといえる２人だが、細かい違いでも戦い方は変わってくるぞ。ハンゾウの長所は、パンチ連打での連続技で相手がダウンすること、レッグラリアートで奇襲接近できることだろう。



◀この連続技は１発めが入れば、最後までガードできない。



◀同じボタンながらキック技も。途中で止めることも可能だ。



◀至近距離で入れば、最後はこの回し蹴りで相手が転ぶ。



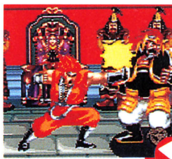
◀地上の相手には当たらず、攻撃としては使えない忍者レッグラリアート。だがいきなり接近できる。



## フウマ[FUUMA]
### ハンゾウとの違いを生かせ

基本パターンなどはハンゾウと同じ。だがハンゾウのところであげた連続技が、フウマだとダウンしないのだ。これを有利と見るか、不利と見るかはキミしだい。

また、彼の忍法風輪華斬は上下にぶれつつ飛ぶのが特徴。対人での幻惑に使えるほか、着地後の攻撃も速くできるようだ。



◀少し離れたハンゾウのときと同様、連続技の最後は掌底に。これでは相手が倒れない。



▶しかし、掌底が見えると同時にキーを前に入れて大キック。連続技に１段プラス！



▲吸いこむ範囲も広い空中投げ。オラオラオラァ！

### 空中戦の強さと「声」がフウマの魅力

フウマの長所はほかにもある。炎龍破を空中で出せ、また空中での投げも持っているのだ。

二段ジャンプもハンゾウより長く飛べ、空中戦ではハッキリ有利といえる。何より、技とともに出る「オラァ！」「オラオラ」がイカスのだ。

### ザ・余談　やっぱ挑発っすよ!

某ゲームと違い、『ＷＨ２』での挑発に意味はない。しかしガチガチにシビアな戦いなどこのゲームには似合わない。アクションが派手なキャラなどは、投げた後などに使ってやろう。



◀ＣＯＭも投げのあとによく挑発する。最高に屈辱なのは、笑うこの２人。



## ドラゴン[K.DRAGON]
### 必殺技より連続技でFIGHT!

ドラゴンの必殺技は出しやすく、ドラゴンキックは対空兵器になるし、跳び足刀はＣＯＭ戦の後半でかなり役に立つ。しかし飛び道具がない彼は、どうしても飛びこみが多くなる。そこで、飛びこみからの連続技を知っておけば、かなり楽に戦えるようになるぞ。



▲まずは大キックで飛びこむ。めくりでもいい。



▲方向キーは後ろに入れつつ立ち大パンチ。２発入る。



▲最後に立ちかしゃがみで大キック。相手に応じて。

### COM相手なら楽勝パターン多し!

ドラゴンでＣＯＭ戦を勝ち抜くなら、超簡単なパターンをいくつか紹介するので試してみよう。

まずは垂直ジャンプの大キックをくり返すパターン。マッドマンとラスプーチン、フウマがガンガンくらう。着地ごとに少し歩くのがコツ。効かないキャラもいるが、跳び足刀をくり返すだけでもかなり勝ち抜ける。相手はガードするだけで、少しずつ体力を削れるのだ。

キッドには中距離で立ち小パンチを連発。手を出してやられてくれる。強敵だから、覚えておいてほしい。



◀２大イロモノをあっさり倒せるぞ。フウマには遠めの間合だと、炎龍破もくらわない。



▶リョウコや７～10人めのキャラたちがよくハマる跳び足刀。



◀百烈拳にならない程度に連打。方向キーを左右に入れておき、飛びこまれたら大キック。

# たちのバトル攻略!!



## J.カーン[J.CARN]
### 相手の足元を狙うのだ

リーチの短いカーンの技で、わりと射程が長く、よく使うのが立ち大キック。足払いでは相手が転ばないのに、これとしゃがみパンチだと相手が転ぶのもいい。

ほかに実用的なのは、ナナメ下とキックで出るスライディング。飛び道具をくぐれるしスキも小さい。豪快なイメージのカーンに、足元を狙わせるのは心苦しいが…。



◀スライディングは下に入力するので、すべって近づき…。



◀突然モンゴリアンダイナマイト！ なんてこともできる。



▼飛び道具には負けるので様子も見よう。



▲対空の覇極道。相打ちでも、やや得だ。

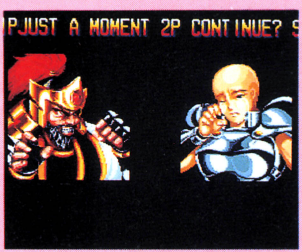
### 何はともあれ覇極道

カーンの通常技は下向きが多く、対空兵器はモンゴリアンダイナマイトくらい。だがもうひとつの必殺技・猛虎覇極道も、早めに出しカーンの背中で当てるくらいならば落とせるのだ。またＣＯＭ相手でジャンプを多用しないキャラなら、大の覇極道の連発だけで勝てることもあるぞ。

### ザ・余談
## 彼らはあの人物？

過去の英雄を集めた、という設定だけあって、このゲームには歴史本で見る名前もいくつかある。でも、我々が抱いている、ジャンヌ＝ダルクやジンギス＝カン、ラスプーチンらと彼らはだいぶイメージが違うような…。

たしかメーカーさんからも、ハッキリと同一人物とは明言されてないはず。どうなのかな？




▲仮に同一人物だったら、こんな人たちに指揮された軍や、ラスプに信頼を寄せたロシア皇帝っていったい…。



## ラスプーチン[RASPUTIN]
### 飛び道具の使いわけがカギ

立ち大パンチのデコピンが、有効な対空兵器だし見た目も楽しい。ここは飛ばさせて落とすパターンだ。

わりと普通なファイアーボールがスキも小さく実用的。ＣＯＭ相手ならコレでしょ。サンダーボールは威力こそあるが、ややドンくさいし。少し遠いときの対空には、大パンチのときキーを前に入れるとよい。



◀空中でも使える。ファイアーボール。相手がはね返しを成功させても…。



▶下に反射されるので安心。相手が使う対空兵器をスカすのにも使える。



▶近めでの対空兵器・オーラデコピン。欠点があるとすれば、手の当たり判定も大きいことかな。



◀遠ければ、キーを前に入れた大パンチ。影の位置を比べれば、デコピンとの間合の違いは明白。

### 2P対戦では勝手がちがうかも

対人ではガードされたり、巨大な手足を狙われたりするのでイマイチ弱いのがラスプーチン。それでも対戦に使える技はなくはない。

特殊技のコサックダンスは立ちガードのみ防げるので、似た技の足払いと混ぜればかなり有効だ。



▶強力な飛びこみ技を出されたらデコピンも…。



◀コサックダンスは↓↘→＋キック。相手の起き上がりに。

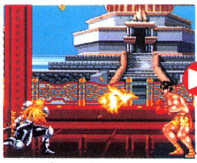


## ジャンヌ[JANNE]
### 基本パターンは鬼に金棒

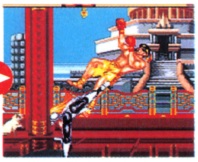
最強とも言われるジャンヌは、適当にやっても勝ててしまうことさえある。必殺技と対空兵器さえ押さえておけばＣＯＭ戦は十分だ。

その対空兵器は、遠目なら立ち大キック、近ければ立ち小パンチが普通。オーラバードで飛ばせるパターンには使えないが、ジャスティスソードも強力だ。

他に多用しそうなのがナナメ下＋キックでのスライディング。意外とスキがなく、対人でも便利。



▲まずオーラバード。そおら、飛びこめ！



▲見た目もうれしい？ 回し蹴りで迎撃。



▼飛び道具はスライディングでよけて、反撃だ。使えるぞ。



▲やや遠い間合での大パンチ。リーチが長く気分もいい。相手のつま先に当てる感じで。

### 本当に正義か!?　ジャスティスソード

相打ちや負けにもなるジャスティスソードだが、ＣＯＭ戦なら意外な利用法がある。わざと相手を飛び越すように出すと、対空兵器をスカされたまま硬直している相手を背後から攻撃できるのだ。リョウコ、キッドにはとくに有効。



◀さすがの戊殺掌も、投げのチャンスをくれるだけ。

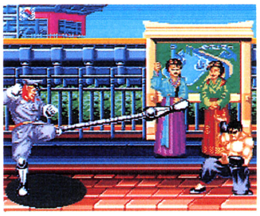


# ブロッケン［BROCKEN］
## 迎撃中心の人間要塞

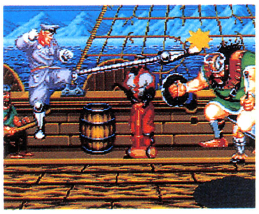
歩き、ジャンプとも遅く、通常技のスキも大きいブロッケンは、自分から攻めにくいキャラだ。さいわいハリケーンアームがかなり使える対空兵器なので、確実に出せるならグレネードで飛ばさせるパターン。ほかの対空としては、遠くなら立ち大キック、近くならしゃがみ大パンチなど。グレネードのスキも大きいので、間合はふだんから広めにすべき。大キックで牽制（けんせい）しておこう。



▶旧ドイツ軍は実際に竜巻砲を開発していたそうな。やや難しいが、ぜひマスターしたい。



▶できるだけ画面の両端まで離しておきたい。ガードさせれば飛びこみも遅れるしね。



▲空中戦ではより上空に位置したほうが有利、とは格闘モノの常識。

### 空対空ならこいつで決まり

たいていのジャンプ技は自分より下へ向けた攻撃だが、ブロッケンの空中回し蹴り（空中でナナメ下＋キック）は自分より上向き。飛んでいる相手はこういう攻撃には弱いものだ。ジャンプがあまり速くないキャラ、ＣＯＭがジャンプを多用するキャラにはぜひ。

### ザ・余談 ドイツの科学って

サイボーグ化したドイツ軍人という設定や外見など、ブロッケンを漫画「ジョジョの奇妙な冒険」の軍人・シュトロハイムとイメージを重ねる人は多い。ディオやネオギガスの勝ちゼリフにも読者ならニヤリとさせられてしまうが…。




▲前作にはなかったこの勝ちゼリフ。「ご要望」が多かったのか？



# マッスルパワー［MUSCLE POWER］
## とにかくつなげ、トルネード

威力だけはダントツのトルネードブリーカーが勝負の決め手。だが飛び道具がなく移動も遅い彼は、間合に入るまでがひと苦労だ。

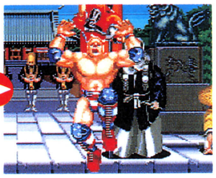
唯一、高速で近づけるマッスルボンバーは、ただ出しても返されるだけ。しゃがんで小技を出し、ガードさせた後深めに当てるなどすれば、そのままトルネードにもっていける。またスーパードロップキックを出し、着地までキーをぐるぐる＆ボタン連打という手も。



▲たとえば小パンチ。ヒットしたら即、小ボンバー。



▲小ならガードも間に合わない。ここでキーを回す。



▲受け付け時間は長いので、パンチ連打で入りやすい。

### マッスルで飛ばさせて落とすには？

マッスルの対空兵器は、遠くなら立ち大キック、近くならしゃがみ大パンチ。飛び道具がないので飛ばさせること自体不可能と思われるが、ＣＯＭならしゃがんで小技を出しているうちに、飛びこんでくれる。もちろんボンバーもためておこう。あとは、相手の飛び道具をはね返す方法。ボンバーのためを持続させたままはね返せれば、の話だが。



▲しゃがみからの大技が対空兵器なので、早めの反応が肝心。



▲はね返しがあるだけ、ロシアのモヒカンレスラーよりはマシ？



# C.キッド［C.KIDD］
## スキの大きさをカバーせよ

必殺技が出しやすく強力なキックだが、サメ（シャークナックル）以外は硬直時間が長いのが難点。とくにスパイラルキックは、ガードされたら確実に投げられるので乱用は厳禁だ。小技で飛ばさせてからの襲撃や、相手の飛び道具にかます（スカせるぞ）などしよう。

飛ばさせて落とすパターンには船（パイレーツシップ）よりサメ。対空には立ち大キックが完璧に近い。船はスライディング封じに。



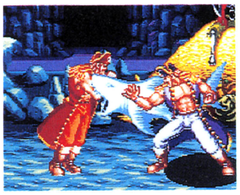
▲とにかくカッコいい技。相手がガードできない状況を見極めよ。



▶船と違い、サメは出るまで遅いが硬直から解けるのは早いのだ。

### 必殺技の誤作動に注意!!

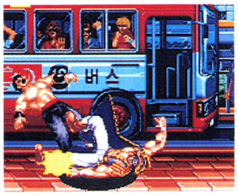
キッドがめくられたとき、サメやスパイラルが勝手に出ることがある。ための残ったまま方向が切り変わるからで、キーを一度無入力にすれば防げる。船とサメもまちがって出ることがあり、キー操作は意識的にしたほうがいい。



▲ガード後に船を出そうとするとよくサメになる。



▶ジャンプを少しくぐってから反撃、と思ったら「スパイラルキック」ちが〜う！



▲左のような現象も、ドラゴンのドラゴンキックにはちょうど決まる。なんでも使いよう、ってね。



# エリック[ERICK]
## 死角の見えぬパワーキャラ

エリックはオノのおかげでかなり大パンチのリーチが長い。COMには遠い間合での立ち大パンチだけで圧倒することもできるのだ。やや弱い接近戦には、立ちキックで突き離せるわかりやすいキャラだ。

面白い技では、ブリザードブレスをギリギリ当たらない距離で出してみよう。COMはおろか人間まで、何かしようとして勝手に凍るのだ。



▶立ち、しゃがみとも、大パンチはリーチが長く破壊力もある。



◀ガード一辺倒の相手ならともかく、たいていはひっかかる。この距離で。

### 基本パターンにはどれでいく？



▶出始めが無敵なので、引きつけてこそ対空兵器となるロングホーン。

エーギルヘブリングは簡単でスライディングも防げるからいいが、飛んだ相手を何で落とすか。エリックの対空兵器は、意外にもロングホーンなのだ。エーギルからすぐためれば飛びこみにも間に合うぞ。

### ザ・余談 シュラといえば「修羅」？

「ジョジョ」と同様、ニヤリとさせられるのが「修羅の門」の読者だろう。やはりと言うか何と言うか、シュラの勝ちゼリフは見覚えあるものばかり。……偶然ですな、きっと。そういえばリョウコの戊殺掌も、技の原理まで…。でも字が違うし、空手と柔道は違うものなあ。




▲わかんない人には、ただのハッタリ野郎・シュラ。



# リョウコ[RYOKO]
## 二段背負い投げでポイ！

飛び道具のない投げキャラだが、マッスルパワーと違いスピードもあるリョウコは、近づきやすいのが強み。とくに便利なのはキーを前に2回入れるダッシュ（転がるので前転と呼ぶべきか）。ほとんどの飛び道具を抜けられ、途中でコマンドを入れれば必殺技も出せるのだ。その必殺技では、二段背負い投げがCOM・対人ともに不可欠。通常の投げよりも間合が広く、わりと出しやすいぞ。



▶ガード、着地、必殺技と、スキを狙って投げるのだ。



◀巴二段は威力こそあるが、難しいうえ位置が逆となる。

### COMには弱いが、人間には強い!!

ダッシュ後の選択技が多いため、リョウコの接近にはむしろ人間のほうが惑わされる。パンチ、キックだけでなく戊殺掌も使えば、ガード後に投げを狙う相手はそのままくらってくれる。そしてそれを警戒してガードを解かなくなれば、より投げやすくなるというわけだ。

下の飛び道具（アンダーアーモンドなど）のあるキャラやため技で待つ相手には、高速で飛ぶキック（パンチ・キック同時押し）で一気に接近できる。



◀ダッシュ&キックをガードされた。ほかのキャラなら投げられる危険もある…。



◀すぐ戊殺掌。さすがにこれは投げられない。二段背負い投げと併用しよう。



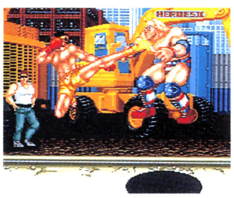
# シュラ[SHURA]
## ムエタイといえばタイガー？

ふだんの歩きは遅いが、必殺技のスピードはすばらしい。とくにパンチ技3つは、攻撃より接近して通常技につなぐためにあるようなものだ。後ろに2回入力で高速バックもでき、間合の主導権は握りやすい。

攻撃では小キックが立ち、しゃがみも使える。大キックは飛びこみに使え、このへんはキックボクサーの面目躍如といったところ。パンチ技は、遠距離で出るヒジ打ちのほうが使えるというのもムエタイ風。



▶タイガークローで急接近。シュラはガードが速く、反撃にも間に合う。



◀上りは対空兵器にもなるジャンプ大キック。見た目に反し、対地もOK。

### COMならこんなセコ技も

COMはなぜか真空飛びヒザ蹴りの下降中を狙わないので、これで重なるように接近して小キックをくらわせる、という手が使える。ガードされたらバック逃げし、またチャレンジだ。

ほかには、ギリギリ当たらないくらいの間合で立ち小キック連打。当たり判定が小さく攻撃判定は大きいため、相手が反応して動くとたいていは勝てる。相手が飛ばないようなら、動いたところにしゃがみ大キックを当ててもいい。



▲この間合でキック連発。COMって引かないから。



▲画面外からの急降下はシュラの専売特許。対人だと逃げられたり撃墜されたり…。



▲相手が踏みこめば、大足払いも当たる距離なのだ。



# マッドマン［MUDMAN］
## 強いのはコイツか、精霊か？

マッドマンアタックの小は遅くてスキが少なく、はね返されてもまた出して相殺できるほど。これで飛ばせて、対空兵器にはキー入力なしの大パンチかしゃがみ大パンチで。地上戦では前に進みつつの大パンチが便利。ＣＯＭ戦の前半ならこの連発だけでもいける。



▶精霊を飛び越すヤツには、仮面のフルスイングをくらわすザマス。近くならアッパーザマス。



◀通常技でも精霊は出るザマス。反撃しようにも、精霊に当たり判定はないザマス。ホーホッホ。

## 楽しい動きを知りつくすザマス

間合やキー入力で、技がまったく違うマッドマン。そのすべてを把握するのは大変だが、出しわけれれば勝敗はもちろん、戦いの演出も思うがまま。マッドマンにこざかしい文明人の戦略は似合わない。一からマッドマンに慣れ親しんで、心から彼と同化し本能や神と精霊の声に従って戦うのだ！



▲マヌケ風の小足払い。入れば続いて大も決まる。



▲キックボタンの投げ。威力の弱さなどささいなこと。

▼イジワルそうな顔（？）はしゃがみ小パンチで。





▲一瞬素顔が見える、真上ジャンプでの大パンチ。



# マキシマム［J.MAX］
## リーチとパワーで叩きつぶせ

２つある飛び道具では下のほう（アンダーアーモンド）が実用的。対空兵器は立ち大パンチ、立ち大キック、大足払いだが、遠い間合用で、パターンには画面両端ぐらいのときに。

多少離れていても立ち大パンチや大足払いはリーチが長く、大技のわりに速く出てスキも少ない。破壊力は、見た目どおりと言うしかない。

ＣＯＭがよくやるスライディングからの投げは、こちらも対人でやることができる。



◀対空、地上とも使える立ち大パンチ。近くで出すと簡単な3段攻撃に。



◀ライトニングタックルも強力な対空兵器。確実に出せるなら。

## 唯一の弱点をどうフォローするか？



遠・中距離では無敵のマキシマムも、巨体ゆえ当たり判定が大きく接近戦に弱い。これをカバーするには、防御に回ったときまず棒立ちをしないこと。しゃがみやジャンプでの小技がしのぎやすい。ジャンプ小パンチは攻撃判定が広く、とりあえずの技にオススメ。

▲普通ならくらわないような技もモロに入ってしまう。

▶迷ったときはジャンプ小パンチ。相手の対空兵器にもそこそこ勝てる。





◀小足払いも当たり判定が小さく接近戦向き。

## デスマッチモード 全8ステージ

デスマッチモードでは、ノーマルと違って１本勝負。テンカウント制のシーソーゲージマッチだ。何より特徴的なのは、舞台に置かれたギミックの数々。第２の敵ともいえる爆弾やトゲで戦局が変わることもあるのだ。

ちなみにステージセレクトは、２Ｐ側キャラによって決定される。

### 地雷デスマッチ



▲連続で地雷を踏むこともある。転ばせ技有利。フウマ・シュラ

### ノコギリデスマッチ



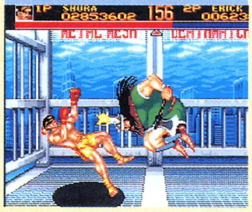
▲接近戦では２人してやられることも。カーン・マッドマン

### トゲつき壁デスマッチ



▲三角飛びやダッシュ技が危ない面。ハンゾウ・ブロッケン

### 金網デスマッチ



▲１画面分の狭い面。投げキャラ有利。エリック・ネオギガス

### 落雷デスマッチ



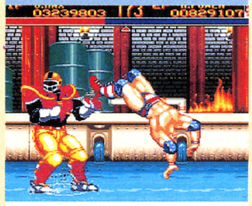
▲頭上に注意すれば電撃をよけるのは楽。ドラゴン・リョウコ

### 有刺鉄線電流爆破デスマッチ



▲ロープへの押し付けあいになりそう。ラスプーチン・ディオ

### オイルデスマッチ



▲間合が勝手に変化するのだ。マッスルパワー・マキシマム

### 髪切りデスマッチ



▲バトル自体は普通だが負けると…。ジャンヌ・キッド

**対COM戦逆引き戦術**

# コイツにはコレで行け!

COMキャラのルーチンや弱点から、個別の対抗戦術をさぐり出す!

## VS ハンゾウ



近くでしゃがみ小パンチや小キックを出し続けていると(何もせずしゃがんでいてもいい)、光龍破を出すか頭上を飛び越すジャンプを出す。それを落とすなり、着地を投げるなりすればいい。たまに2段ジャンプもするので、スキの大きい対空技は避けたい。

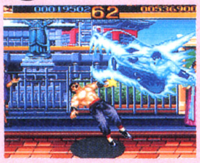
## VS フウマ



ハンゾウと同じく、行動パターンにジャンプや炎龍破が入っている。やや炎龍破が出やすいが、ハンゾウへの攻略とほぼ同じだ。

ただしフウマには空中投げがあるので、こちらもジャンプする対空兵器は使わないほうが無難だろう。

## VS ドラゴン



しゃがみ小パンチ、小キックなどでドラゴンキックを出させる。当然飛び越えるので、着地に投げやリーチの長い技を出してやるのだ。

飛ばさせて落とすパターンはいちおう使えるが、ドラゴンはかなり速いので間合は可能なかぎり長くとりたい。

## VS J.カーン



飛ばさせて落とすパターンは、スライディングでくぐるか覇極道で上を行かれて逆襲される。エリックとキッドなら両方防げるが。

簡単なのは、覇極道を待つこと。そのまま襲撃するか、ガードしはね返りを狙うかは、自キャラの技に応じて。

## VS ラスプーチン



飛ばさせて落とそうにも、空中ファイアーボールでかわされ、あるいは反撃される。中盤にアクセルスピンやコサックダンスを連発し、ガードしているとつかまれてしまう。画面端に追いつめられる前に、飛びこんでの大キックなどを出すと対処されにくい。

## VS ジャンヌ



COMはためずに必殺技を出せるので、うかつにジャンプや接近はできない。飛ばさせて落とすパターンは、オーラバードで相殺されないブロッケンとマキシマムが可能だ。

しゃがみの小技にジャスティスを出すので、画面端で待って着地を投げるのだ。

## VS ブロッケン



スパークサンダーを多用してくる。飛びこみもハリケーンで落とされるので、飛び道具のないキャラは飛び越し技でスパークサンダーを出させ、背後から投げるなどする。それもできないカーンやマッスルは、スパークサンダーの切れ目を待って突進技だ。

## VS マッスルパワー



飛ばさせて落とすパターンがよく決まる。飛び道具を持たないキャラなら、飛びこみでの大キックなどがよく入る。

特殊なパターンでは、ドラゴンの百烈拳、リョウコの戌殺掌が、ただ出すだけでマッスルをキリキリ舞いさせることができる。

## VS C.キッド



COMのキッドは、ややサメを多用する。飛び道具のあるキャラは、まずサメをはね返してからパターンに持っていこう。ほかには、飛び越し技や起き上がりを飛び越すなどして、シャークアッパーをスカさせる。数少ない無防備状態なのでここが勝負どころだ。

## VS エリック



いきなりブリザードブレスやエーギルヘブリングを出すことが多いので、初めに少し下がっておく。

飛ばさせて落とすパターンはよく効くが、持ってないキャラも垂直ジャンプを続けるうちにエリックが飛びこんでくるようになる。対空兵器だ。

## VS リョウコ



COMリョウコのクセは、ジャンプと戌殺掌。戌殺掌は近くでジャンプしてやると出す。これで止まっているリョウコを叩けるわけだ。

飛びこみは速いので、飛び道具で飛ばさせるよりも中距離での小足払い連打でジャンプを誘ってやろう。

## VS シュラ



以前弱かったCOMのシュラは、やや改善されたようだ。よく使ってくるのは飛びこみ大パンチ。攻撃判定はボディよりずっと前なので、対空兵器はほかより早めに出さないと負けやすい。こちらが遠くで飛ぶと空中2段回し蹴りを出すので着地を攻めよう。

## VS マッドマン



放っておいてもジャンプするので、各キャラの対空兵器で撃墜する。めくりぎみの飛びこみに弱いキャラは、遠くにいるうちに落としたい。

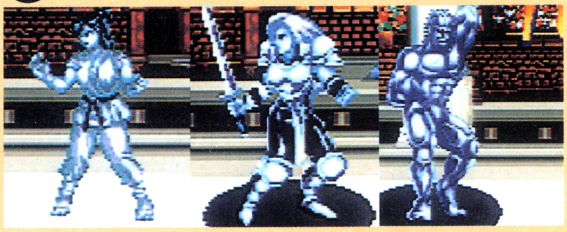
接近戦では連続攻撃に足払いを混ぜてくるので、意識的にしゃがみガードを多くするといいだろう。

## VS マキシマム



スタート直後にはアンダーアーモンドを打ってくることが多い。こちらが先に飛びこむとアーモンドショットにすることもあるが、どちらにせよ大パンチやキックが入る。スライディングは、近くならガードして投げ。遠ければ逆に投げられるのでかわそう。

## VS ネオギガス [NEO GEEGUS]



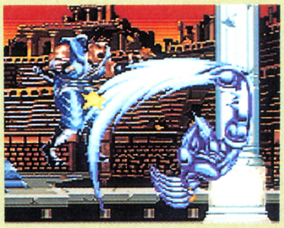
こいつが変身するのは自キャラと『2』からの新キャラ(キッド・エリック・リョウコ・シュラ・マッドマン・マキシマム)。たまに自分自身の姿でいることもあるが、攻撃はしないので問題ない。11人めだけあってそれぞれ前に倒したときより強い(たとえばガードが堅いなど)のだが、基本攻略は各キャラと同じでいい。

ダウンするたびに変身するので、転ばせてパターンにもっていく方法や起き上がりを攻めるわけにはいかないが、百烈拳やスパークサンダーなら重ねられる。

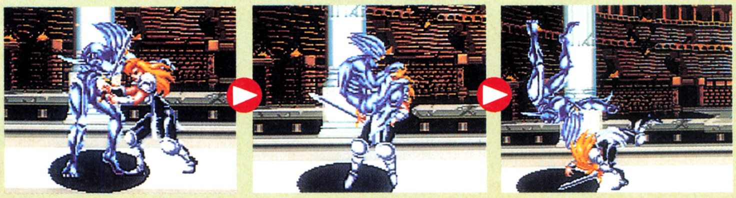
## VS ディオ [DIO]

最終ボスだけあって、まともに戦うとかなりツライ。手足を刃物に変えて攻撃し、そのダメージは絶大。飛びこみ、待ちに対応する技もあるが、いちおう飛び道具での飛ばさせて落とすパターンは効く。ただし相手の飛びこみも強力。過信せぬこと。

全キャラで使えるのは、投げ返しを覚悟した投げ。ディオはよく投げ返すが、テンポよく投げ返しを続けていれば、先にしかけたほうが勝てる。投げ返しは、双方3回ずつしかできないようになっているので、先にしかけたほうが勝てるのだ。



▲昇降時とも攻撃判定があるのに注意。必殺技らしい。



◀ディオの投げ返し率は難易度しだい。ノーマル程度ならけっこう勝てる。

# ときめきメモリアル

## 究極即効役立ちデータ集



| SLG | コナミ | SCD専用 | 開発度 5／12現在 100パーセント |
|---|---|---|---|
| | 発売中／6,800円 | | |

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　**マウス対応**　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

**いよいよ発売された、話題の恋愛学園生活SLG『ときめきメモリアル』！　これまでのいわゆる"育てゲーム"とは一線を画するこのゲームを、パッと開けばすぐに使える便利なデータの数々で、いたれりつくせりの大攻略。もうプレイした人も、これから遊ぶ人も、この記事を読めば彼女のハートはバッチリ♥キミのもの！**



## とにかくコマンドとパラメータの関係は最重要！

すべての基本となるのが、コマンドの実行によってキミ自身のパラメータを上げていくこと。それぞれの女の子には注目しているパラメータがあり、そのパラメータが高くなっていくほど彼女はキミにひかれていくようになっているのだ。ちなみに各パラメータの数値は、90で並程度、120あればわりと高めで、50を切るとちょっとヤバイぐらいに考えておこう。




◀体調が30以下で、ケガ、ストレスが60を超えるとノイローゼの状態になりかねない。注意しよう。

### 実行コマンドとパラメータの変化

矢印の大小は、変化の大きさを現す。また、実行に失敗した日は上昇ポイントが半分になる。

| | 体調 | 文系 | 理系 | 芸術 | 運動 | 雑学 | 容姿 | 根性 | ストレス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 文系学習 | ↓ | ⬆ | ↑ | ↑ | ↓ | ↑ | ↓ | ↓ | ⬆ |
| 理系学習 | ↓ | ↑ | ⬆ | ↑ | ⬇ | ↑ | ↓ | ↑ | ↑ |
| 芸術系学習 | ↓ | ↑ | ↑ | ⬆ | ↓ | ↑ | ↓ | ↓ | ↓ |
| 部活 | 部活コマンドでの変化率は所属するクラブによって異なる（コラム参照） | | | | | | | | |
| 運動 | ⬇ | ↓ | ↓ | ↓ | ⬆ | ↑ | ↓ | ⬆ | ↑ |
| 遊び | ⬇ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ⬆ | ↑ | ↓ | ⬆ |
| おしゃれ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ⬆ | ⬇ | ↑ |
| 休養 | ⬆ | — | — | — | — | ↓ | ↓ | ↓ | ⬇ |



**はみだし……コラム COLUMN**

体育系のクラブは、体調が大きく下がる代わりに運動、根性が上がりやすい。文化系のクラブでは体育系ほど体調は下がらず、それぞれの活動内容にあわせた学習系パラメータがアップする。ストレスが上がりやすいのも文化系の特徴。

# あこがれの彼女をモノにするための基礎戦略

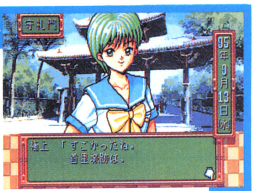
## 藤崎詩織の場合



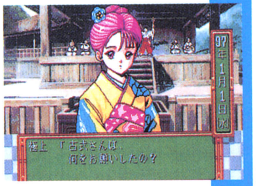
何をやらせても完璧な詩織だけに理想も高い。彼女の告白を受けるには、すべてのパラメータが最高クラスになっていることが必要条件となる。ただし、むやみに能力を上げてばかりでは、ほかの女の子から告白される可能性も高くなってしまう。詩織以外のコからのアプローチを避けるために、デートやイベントでは詩織を中心におきながら、ほかのコとはつかず離れずのつきあい方をするということが必要になってくる。誕生日プレゼントなども、ごきげんをとる必要がある場合以外にはあげないようにするくらいに徹底して、詩織だけに好かれるように努力するのだ。

## ほかの女の子の場合

ほかの女の子にターゲットをしぼった場合には、詩織の場合よりは気楽にゲームを進めることができる。ほとんどの女の子では、登場条件となっているパラメータと〝容姿〟さえちゃんと上げておけば、キミへの評価はしっかり上がっていく。逆に言えば、それ以外のパラメータをあえて低めにしておけば、登場する女の子の数を最小限に抑えて、スケジュールの管理などの手間を大幅に減らせるということになる。そうやって余裕のできた分で、お目当ての女の子にデート攻勢をかければ、きっとエンディングではバッチリ彼女の告白を受けることができるだろう。



▲修学旅行などのイベントは、なんとしても目的の彼女といっしょに行こう。



▲初詣で恋愛成就をお願いすると、まちがいなくご利益があるぞ。

# 女の子に悪いウワサをたてられないための防衛策

女の子たちは、傷心度という隠しパラメータを持っている。あまりかまってあげないと、傷心度がたまってその女の子は傷つき、女の子たちの間に〝キミが○○さんを傷つけた〟というウワサが広まってしまうぞ。こうなると事態は最悪で、せっかく上げたあのコからの評価もいっきにガタ落ち。後悔する前に手をつくしておこう。




◀ひどいときには連鎖反応が起こって、再起不能になってしまう。こうなったらもうお手上げだ。

### その1 デートのスケジュールはしっかり管理すべし

最大の防衛策は、すべての女の子とまんべんなくデートしておくこと。といっても、これが言うほど簡単なことではない。なにしろ最大で11人の女の子とつきあいながら、目的のコとは特別に親しくしていかなければならないのだから。とにかく、いつ誰とデートしたかをちゃんとメモしながら、1人につき4〜5カ月に1回を目安に、すべての女の子の相手をしておくようにしよう。デートのときに特別なイベントになったあとでは、普通のデートの場合よりも間をあけても大丈夫なので、このあとの「デートイベント完全データ」も活用しながら、うまく計画を立ててほしい。

### その2 八方美人はダメ

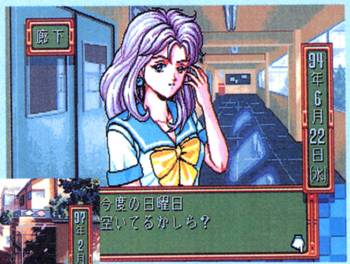
傷心度は、キミのことを気にしている女の子ほど上がりやすくなっている。すなわち、目的のコ以外とはあまり親しくならないようにしたほうがいいといえる。好雄に女の子からの評価を聞いたとき、顔マークが4段階めぐらいのコは、あまり相手にしないほうがイイこともある。




▶誘ったけれども断られた、というのがベストだけど…。

### その3 女の子に冷たくしてはいけない

女の子のほうからデートに誘ってきたり、下校時にいっしょに帰ろうと言ってきたときには、目的以外の女の子であっても基本的に断ってはいけない。防衛策その2とは矛盾するようだが、むこうからの誘いを断ると、傷心度が大きく上がってしまうのでやめておいたほうがいい。要するにバランスが大切ということだ。ただし、3年めの終わりが近くて〝逃げきり〟が可能な場合には、そのままぶっちぎりというのも有効だ。



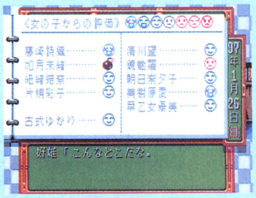




▲その2が完璧なら誘われないけど、そう簡単にはいかない。
◀断ったときのメッセージは、女の子の傷心度で変わる。

### その4 フォローは早めに

ヤバイ状況になっているときは、必ず何らかの前兆がある。たとえば、好雄からウワサのことを聞いたときなどは、すぐに女の子の評価を聞いて、妙なマークが点滅しているコがいないかどうかチェックしよう。



▶好雄の情報も、数カ月に1回は聞いておこう。

**はみだしコラム COLUMN**
ゲームの最初に入力する詩織の誕生日と血液型。これは誕生日によって詩織の入部するクラブが、キミと詩織の血液型の組み合わせによって詩織からキミに対する評価の初期値が、それぞれ決定されるのだ。いろいろと変えてみるといいぞ。

# パーフェクト女の子名鑑

キミが仲良くなれる、11人の女の子たちの完全データを公開。これを活用すれば、彼女の心はまちがいなくキミのものだ！　もちろんキミ好みの女の子を探すのにも、バッチリ使えちゃうぞ。



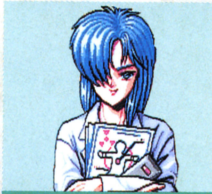

▶ただし、ちゃんと好雄に情報を聞かないと、女の子に電話をかけることはできないぞ。

## ●データの見方




Ⓐ生年月日　Ⓑ星座　Ⓒ血液型
Ⓓ誕生日プレゼントを選ぶときの参考にしよう。
Ⓔ2つあるコは、そのどちらかに所属している。
Ⓕ女の子と知りあうための条件。おもに主人公のパラメータの上昇による。詳しくはコラム参照。
ⒼⒽ映画、音楽の好み。誘うときの参考に。
Ⓘデートスポットの好き嫌いの傾向。

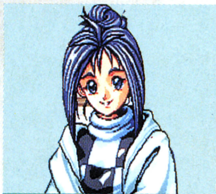
## 紐緒結奈　●YUNA HIMOO



世界征服の野望をもつ、とてつもない女の子。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7月13日 | かに座 | AB型 | 部活：科学部／電脳部 |
| 趣味 | 世界征服のための研究 | | |
| 登場条件 1 | 主人公の理系学力が60以上になったとき | | |
| 登場条件 2 | 主人公の理系学力が85以上になったとき | | |
| 映画 | アクション | 音楽 | クラシック |
| デートスポット | ショッピング街のジャンク屋で喜ぶのは、彼女ぐらいのもの | | |

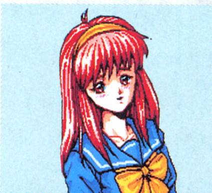
## 片桐彩子　●AYAKO KATAGIRI



美術方面が得意な、ちょっとファンキーなコ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9月30日 | 天秤座 | B型 | 部活：美術部／吹奏楽部 |
| 趣味 | 映画鑑賞 | | |
| 登場条件 1 | 主人公の芸術学力が50以上になったとき | | |
| 登場条件 2 | 主人公の芸術学力が65以上になったとき | | |
| 映画 | コメディ | 音楽 | ニューミュージック |
| デートスポット | 美術館、カラオケ屋が好き。プール、海はなかなかOKしない | | |

## 藤崎詩織　●SHIORI FUJISAKI



すべてが完璧な、あこがれのマドンナなのだ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ? | ? | ? | 部活：? |
| 趣味 | 音楽鑑賞 | | |
| 登場条件 1 | はじめからいる | | |
| 登場条件 2 | | | |
| 映画 | ロマンス | 音楽 | クラシック |
| デートスポット | 公園が好き。ゲームセンターなど、うるさい場所は好まない | | |

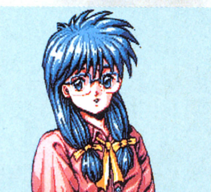
## 虹野沙希　●SAKI NIJINO



スポ根が好きだけど、本人は運動は苦手。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1月13日 | やぎ座 | A型 | 部活：野球部／サッカー部 |
| 趣味 | 料理 | | |
| 登場条件 1 | 主人公の根性が35以上になったとき | | |
| 登場条件 2 | 主人公の根性が95以上になったとき | | |
| 映画 | アクション | 音楽 | ロック |
| デートスポット | 野球観戦が好き。公園やプラネタリウムなども意外にいい | | |

## 如月未緒　●MIO KISARAGI



読書が好き。身体が弱いのを気にしている。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2月3日 | 魚座 | A型 | 部活：文芸部／演劇部 |
| 趣味 | 読書 | | |
| 登場条件 1 | 主人公の文系学力が55以上になったとき | | |
| 登場条件 2 | 主人公の文系学力が75以上になったとき | | |
| 映画 | ロマンス | 音楽 | クラシック |
| デートスポット | 図書館のほか、落ち着けそうな場所が好き。体力を使うものはダメ | | |

## 古式ゆかり　●YUKARI KOSHIKI



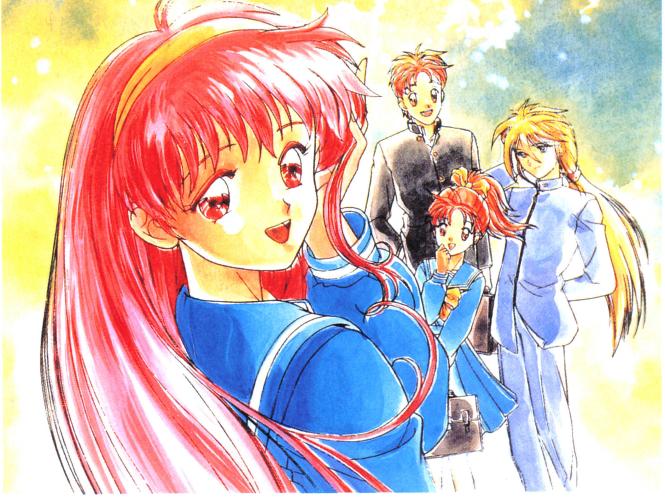
おっとりを絵に描いたような、お嬢様タイプ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6月20日 | 双子座 | B型 | 部活：テニス部 |
| 趣味 | 編物 | | |
| 登場条件 1 | 主人公の運動と容姿がともに80以上になったとき | | |
| 登場条件 2 | 主人公の運動と容姿がともに83以上になったとき | | |
| 映画 | サスペンス | 音楽 | クラシック |
| デートスポット | あまり場所の好き嫌いはないが、ゲームセンターだけはダメ | | |

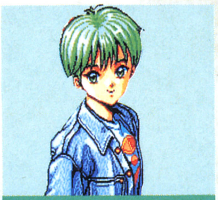
※女の子の登場について…表内の条件を満たすと、登場する確率が計算され、そのうえで女の子が現れる。パラメータが高いほど、その確率は高くなる。

**はみだし……コラム COLUMN**

日曜日の夜の平日コマンド入力時に、窓の外に見える隣家のピンクのカーテンをクリックすると〝「おやすみなさい」の羊モード〟に入ることができる。このモードでは、詩織が眠れないキミのために羊を数えてくれるのだ。



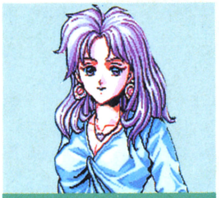
## 清川　望 ●NOZOMI KIYOKAWA



水泳は国体級のボーイッシュなスポーツ少女。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12月11日 | 射手座 | A型 | 部活：水泳部 |
| 趣味 | 運動をすること | | |
| 登場条件 | ❶ 主人公の運動と根性がともに30以上になったとき | | |
| | ❷ 主人公の運動と根性がともに70以上になったとき | | |
| 映画 | ロマンス | 音楽 | ロック |
| デートスポット | プール、海はもちろん、体を使うところは全般にＯＫ | | |

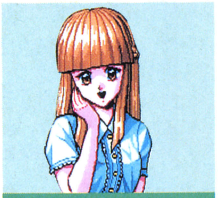
## 鏡　魅羅 ●MIRA KAGAMI



美貌に裏付けされた、タカビーな性格が魅力？

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月22日 | さそり座 | O型 | 部活：無所属 |
| 趣味 | ショッピング | | |
| 登場条件 | ❶ 主人公の容姿が100以上になったとき | | |
| | ❷ 主人公の容姿が125以上になったとき | | |
| 映画 | ロマンス | 音楽 | アイドル |
| デートスポット | なかなかＯＫしてくれない相手。海やスキーなど特別な場所がいい | | |

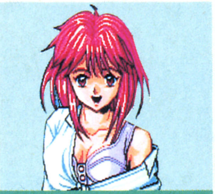
## 美樹原　愛 ●AI MIKIHARA



動物が好き。ひっこみ思案ですぐ赤くなる。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9月5日 | 乙女座 | A型 | 部活：無所属 |
| 趣味 | ペットと遊ぶ | | |
| 登場条件 | ❶ ※コラム参照 | | |
| | ❷ | | |
| 映画 | アクション | 音楽 | ニューミュージック |
| デートスポット | 人の多いところは苦手。大好きな動物のいる動物園がいちばん | | |

## 朝日奈夕子 ●YUKO ASAHINA



にぎやかで元気な遊び人。流行に敏感なのだ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10月17日 | 天秤座 | B型 | 部活：無所属 |
| 趣味 | 遊びに行くこと | | |
| 登場条件 | ❶ 主人公の雑学が90以上になったとき | | |
| | ❷ | | |
| 映画 | アクション | 音楽 | ニューミュージック |
| デートスポット | にぎやかな場所ならほとんどＯＫ。じっとしているのは苦手 | | |

## 早乙女優美 ●YUMI SAOTOME



好雄の妹で、まだまだ子供っぽいところが強い。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5月16日 | 牡牛座 | O型 | 部活：バスケット部 |
| 趣味 | カードゲーム | | |
| 登場条件 | ❶ 2年めの4月に入学してくるイベントがある | | |
| | ❷ | | |
| 映画 | アニメ | 音楽 | アイドル |
| デートスポット | 女の子には珍しく、ゲームセンターが好き。静かな場所は苦手 | | |

## 女の子の登場条件について

表中で❶とあるのは、すでに登場している女の子が2人未満の場合（詩織と優美は数えない）で、❷は2人以上登場している場合の条件。また、クラブに所属している女の子は、キミが同じ部に入って部活コマンドを4回実行したり夏合宿に参加した場合にも登場するようになっている。




◀登場イベントにもいろいろなパターンがあるぞ。

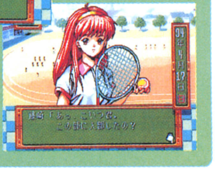
### 美樹原愛の場合

彼女の登場条件はほかの女の子とはちょっと違っており、キミの行動によってポイントがたまっていき、それが一定量に達するとクリスマスかバレンタインデーのイベント時に登場する。このポイントは、体育祭で好成績をおさめる、体育系のクラブで練習試合に勝つ、試験でいい成績をとる、文化系のクラブで文化祭の出展側になるなど、めだった活躍をすることで増えていくのだ。

### その他



◀朝日奈さんは、登場前にも雑学が一定値に達するたびに廊下でぶつかるイベントが発生。



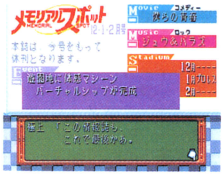
▶清川さんと美樹原さんは、詩織が水泳部やテニス部に入ったときには、登場しない。

最初のクリスマスまでに、詩織もあわせて3人の女の子が登場していないと、クリスマスパーティの会場で女の子と知りあうことができる。ふだんとはちょっと違ったパターンが見られるので、ぜひ一度は試してみよう。

はみだし……… コラム COLUMN

# 全デートスポット スケジュール表

きちんとした予定づくりに必要不可欠な、デートスポットのスケジュール。とくに映画やコンサートのチェックは重要だぞ。



▶情報誌は３カ月ごとにチェックしよう。

## 途中で新設される場所

●中央公園——1年めの夏から
◆桜が満開　3月〜4月

●水族館——1年めの春から
●植物園——2年めの夏から
●プラネタリウム——2年めの冬から

●美術館——1年めの秋から
●ボーリング場——2年めの秋から

●カラオケ屋—3年めの春から
●スタジアム—2年めの春から

◆スタジアムについて
野球かプロレス。予定は別表を参照

## 特定の期間のみの場所

●スケート——冬休み中
●スキー——冬休み中
●プール——夏休み中
●海——夏休み中
●神社（縁日）——8月第1日曜日




▲縁日のイベントは、年ごとに違っている。

## 初めから行ける場所

●近所の公園




◀ここでデートすると、女の子の好みなどが聞ける。

●ショッピング街
ブティック、ファンシーショップ、ジャンク屋のどれかを選ぶ

●動物園

●図書館

●ゲームセンター
◆2年めの秋に
メダルコーナーが新設

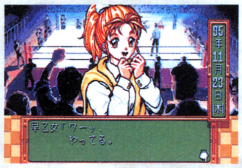
●遊園地
◆ヒーローショー——毎月第１日曜日
◆ナイトパレード——毎年8月
◆絶叫マシン・ビビール——3年め春に新設
◆体感マシン・バーチャシップ——3年め冬に新設

## 映画館・コンサート会場の上演予定

| | | 映画 | コンサート |
|---|---|---|---|
| 1年め | 春 | 休館 | クラシック KNM交響楽団 |
| 1年め | 夏 | コメディ モンキーバイソン | アイドル KOKO |
| 1年め | 秋 | ラブロマンス 嵐が丘 | ロック 矢沢米吉 |
| 1年め | 冬 | アクション バーンナックル | ニューミュージック 夏当夜海 |
| 2年め | 春 | サスペンス ツインピークス | アイドル 田中村より子 |
| 2年め | 夏 | アニメ トラへもん | ロック XX |
| 2年め | 秋 | アクション アクシア | クラシック KNM交響楽団 |
| 2年め | 冬 | ラブロマンス 希望の丘 | ニューミュージック 3×3全スターズ |
| 3年め | 春 | アクション サイバーアイ | 男性アイドル 科学忍者 |
| 3年め | 夏 | ホラー 死が微笑む時 | クラシック KNM交響楽団 |
| 3年め | 秋 | ラブロマンス エメラルドムーン | ニューミュージック 豆豆クラブ |
| 3年め | 冬 | コメディ 僕らの青春 | ロック ジュウ&バラズ |

## スタジアムの興業予定

| | | |
|---|---|---|
| 2年め | 3月 | プロレス |
| 2年め | 4月 | 野球 |
| 2年め | 5月 | 野球 |
| 2年め | 6月 | プロレス |
| 2年め | 7月 | 野球 |
| 2年め | 8月 | 野球 |
| 2年め | 9月 | 野球 |
| 2年め | 10月 | 野球 |
| 2年め | 11月 | プロレス |
| 2年め | 12月 | 休み |
| 2年め | 1月 | プロレス |
| 2年め | 2月 | 休み |
| 3年め | 3月 | プロレス |
| 3年め | 4月 | 野球 |
| 3年め | 5月 | 野球 |
| 3年め | 6月 | プロレス |
| 3年め | 7月 | 野球 |
| 3年め | 8月 | 野球 |
| 3年め | 9月 | 野球 |
| 3年め | 10月 | 野球 |
| 3年め | 11月 | プロレス |
| 3年め | 12月 | 休み |
| 3年め | 1月 | プロレス |
| 3年め | 2月 | 休み |



はみだし……… コラム COLUMN

夏合宿の最終日には風呂場をのぞくイベントがあるけれど、ここで女湯がのぞけた場合には、じつは同じサークルの女の子のトキメキ度が下がってしまっている。ほかの場合でもイイことはないんだけど、やっぱり気になるよね。

# オール学校行事予定表

**試験や体育祭の前には、しっかりコンディションを整えて、彼女にいいところを見せよう。学園のヒーローをめざすのだ！**



▶体調のパラメータにも常に気を配れ。

## 体育祭　6月第1土曜日

どの種目も、勝つためにはまずキミの運動能力がそれなりに高くなくてはいけない。あとは体調に気をつけて、種目ごとのちょっとしたコツをつかめばOKだ。

**●ハードルリレー**



▲1位になったときの効果が、いちばん大きい。運動能力が160以上はほしい。

**●二人三脚**



▲かけ声をよく聞くこと。詩織と仲良くなりたければ、この種目を選ぼう。

**●つな引き**




▲キャラの動きをよく見て、相手が引いているときは、防御に徹するのがコツ。

**●騎馬戦**

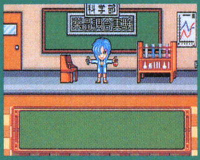


▲当日の体調が体力になるので、運動能力だけでなく体調も高めておこう。

## 文化祭　10月第2土曜日

文化系のクラブに所属していれば、出展する側として活躍のチャンス。日ごろの経験がものをいうぞ。そうでないときは、女の子といっしょに見学しよう。

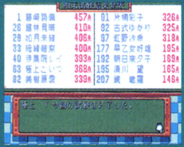
| | |
|---|---|
| 文芸部 | 自作の詩集の展示や、「青年の主張」みたいな弁論大会。 |
| 演劇部 | デフォルメキャラによる、楽しい演劇の上演が見られる。 |
| 科学部 | 薬品調合や物質転送など、かなり怪しげな実験の公開。 |
| 電脳部 | コンピュータを使った、さまざまな展示がある。 |
| 美術部 | やはり、2年めの公開ヌードデッサンが見ものだ。 |
| 吹奏楽部 | 演奏発表会。1年めの「グラディウス」はファンなら必聴。 |



▶各クラブの出しものは年ごとに変わるので、プレイするたびにいろんなところを見てまわると楽しいぞ。

## 期末試験

| | |
|---|---|
| 1学期 | 7月 第3週 |
| 2学期 | 12月第3週 |
| 3学期 | 3月 第2週 |



◀すべての学習系のパラメータが120を超えていれば、ほぼまちがいなく学年トップになれる。しっかり勉強しよう。

## 進路決定　3年めの2月22日

キミの将来を決める大事なイベント。一流の大学や企業に入るためには、もちろん高い能力が必要になるぞ。また就職と進学以外の進路も用意されているので、ぜひ探してみよう。




▲一流大学に入るためには、試験で1位がとれる程度では足りないぞ。




▶3年めの初めに、希望する進路に進める見こみを教えてくれる。




▶就職試験では、容姿や雑学のパラメータもチェックされる。もちろん一流企業は超難関。

## 夏合宿　8月第3週

クラブに所属している場合は、強制参加となる。3年間続けてひとつのクラブでがんばると、いいことがあるらしいぞ。



▲同じクラブの女の子と親しくなるチャンス。

## 修学旅行　2年めの9月第3週

北海道、京都・奈良、沖縄の3つのうちから行き先が選べる。自由行動日には、もちろんあこがれのあのコを誘おう。

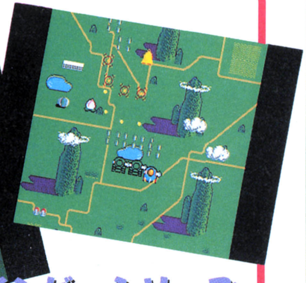


▲ぜひ思い出深い修学旅行にしよう。

## キミはもう見たか？ 謎の隠しイベント

これがウワサのミニゲーム『ツインビーりたーんず』！　5体のボスを倒すまでの時間を競う、スコアアタック型のSTGになっているのだ。このほかに、横スクロールSTGの『フォースギア』も隠されているから、シューターなら絶対見つけよう。





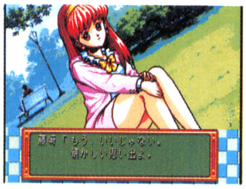
**ツインビーシリーズ最・新・作・!?**

**はみだしコラム COLUMN**

体育祭の競技のうち二人三脚で勝つと、ほかの競技よりも詩織からの評価が上がるようになっている。詩織を狙っている場合は、二人三脚でがんばろう。また、ほかの女の子全員の評価を大きく上げたいなら、ハードルリレーがイイぞ。

# デート イベント 完全データ

**なかなか見られないデートイベントの発生条件を、カンペキに網羅。これでデートは完全制覇だ！　自分で探したいヒトは見ないでおいたほうがイイかも。**




▶女の子ごとに、各季節にひとつはある。

## 藤崎詩織

**芝生で語らう**
春　きらめき中央公園
備考　1回のみ

**ウォータースライダー** ☺
夏　プール
備考　プールでのデートが2回め以降で、ウォータースライダー完成後

**背くらべのあと** ☺
秋　近所の公園
備考　1回のみ

**大観覧車が止まる** ☺
冬　遊園地
備考　1回のみ

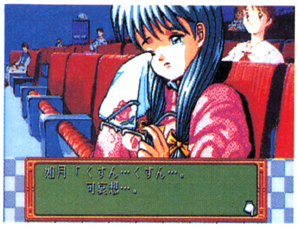
## 如月未緒

**絶叫マシンで失神**
春　遊園地
備考　1回のみ。絶叫マシン完成後で、主人公が無理に乗せること

**日陰で語らう** ☺
夏　海
備考　1回のみ。なかなかデートしてくれない場所

**読書に熱中**
秋　図書館
備考　1回で必ず発生、2回め以降は確率による

**映画に感動**
冬　映画館
備考　"希望の丘"を上映していること




◀映画に感動して、涙ぐむ如月さん。眼鏡をはずした素顔が見られるのだ。

## 紐緒結奈

**殺人コアラに襲われる**
春　動物園
備考　1回のみ。2年めの春以降であること

**スコアマシンを操作**
夏　ボーリング場
備考　3年めの夏に1回のみ

**インチキでメダル出しまくり**
秋　ゲームセンター
備考　2年めの秋以降にゲームセンターのメダルコーナーへ。1回のみ

**パーツ買いあさり**
冬　ショッピング街
備考　ジャンクショップに行くこと。12月に何回でも見られる

**ヒーローショーに殴りこみ**
全　遊園地
備考　ヒーローショーを見に行くと、必ず発生する




▲ジャンク屋の特別大安売りで、掘り出しもののパーツを買いあさる。目つきが怖すぎる…。

## 片桐彩子

**歌がすごくうまい**
春　カラオケボックス
備考　3年めの春に1回のみ

**水に弱い** ☺
夏　海
備考　1回のみ。なかなかデートしてくれない場所

**ガーギ展に大喜び**
秋　美術館
備考　1回のみ。ガーギ展の開催中であること

**熟睡** ☺
冬　プラネタリウム
備考　2年めの冬以降に1回のみ




◀カラオケ屋にて。最初はいやがっていたけど、歌い始めたらマイクを放さない。

## 虹野沙希

**お弁当を作ってきてくれる** ☺
春　きらめき中央公園
備考　1回のみ




◀ショッピングセンターで迷子を発見。虹野さんのやさしいところが見られる。

**おぼれて人工呼吸** ☺
夏　プール
備考　1回のみ。プールでのデートが2回め以降であること

**野球に熱狂**
秋　スタジアム
備考　1回のみ。野球の試合をやっていること

**迷子をなだめる**
冬　ショッピング街
備考　ファンシーショップへ行くこと。1回のみ

**はみだし………コラム COLUMN**

デートイベントのデータの中でニコニコ顔マークのついているものは、女の子がキミに対してトキメキ状態になっていないと発生しないもの。具体的には、キミと会っているときの女の子が顔を赤らめた状態になっていればOKだ。

## 古式ゆかり

**食虫植物をカワイイという**
春　植物園
備考　3年めに1回のみ

**イルカショーで水をかけられる**
夏　水族館
備考　2年めの夏以降に1回のみ




▲食虫植物を見て「カワイイ」とニッコリ。ちょっと変わったセンスの持ち主だ。

**公園で編物**
秋　きらめき中央公園
備考　1回のみ。このあと、学校でセーターをプレゼントしてくれる

**リフトにうまく乗れない**
冬　スキー場
備考　1回めに必ず起きる

## 清川 望

**彫刻を壊してしまう**
春　美術館
備考　1回のみ。美術館で彫刻展を開催していること

**無人島**
夏　海
備考　運動能力が高く、無人島まで泳ぎ着けること。1回のみ

**じつは植物に詳しい**
秋　植物園
備考　2年めの秋以降に1回のみ。主人公への感情により2パターンある

**すっぽ抜けで暴投**
冬　ボーリング場
備考　2年めの冬以降。1回めに必ず起きる



◀じつは植物の名前や花言葉に詳しい清川さん。ボーイッシュな彼女だけど、意外に女の子らしい一面も持っていたのだ。

## 鏡 魅羅

**試着**
春　ショッピング
備考　ブティックに行くこと。洋服の色をプレイヤーが選ぶ

**サンオイルを塗る**
夏　海
備考　海に来ると、必ずこれになる

**お化け屋敷で絶叫**
秋　遊園地
備考　ゴーストハウスに誘って「怖いんでしょう」を選択する

**スキーでぶつかる**
冬　スキー場
備考　1回のみ

**デートをキャンセル**
全　どこでも
備考　待ち合わせ場所に来てから断る。1回のみ




▲セクシーな鏡さんには、大人っぽい水着が似合う。これはなかなかおいしいイベントだ。

## 朝日奈夕子

**UFOキャッチャー**
春　ゲームセンター
備考　ゲームセンターでビデオゲームコーナーに行く

**ロマンティックナイトパレード**
夏　遊園地
備考　遊園地でナイトパレードを開催している時期であること

**コンサートで大騒ぎ**
秋　コンサート会場
備考　1回のみ。豆豆クラブのコンサートをやっていること

**ころんでびしょ濡れ**
冬　スケート場
備考　スケート場でのデートが2回めのとき

## 美樹原 愛

**ヒーローショーでら致される**
春　遊園地
備考　遊園地でヒーローショーをやっていること。1回のみ




◀ショーの戦闘員にら致された彼女は、自分が子供っぽいのを気にしてしまう。

**ペットを連れてくる**
夏　きらめき中央公園
備考　1回のみ

**動物に夢中**
秋　動物園
備考　1回のみ

**よろけて抱きつく**
冬　スケート場
備考　主人公の運動能力が80以上あること。1回のみ

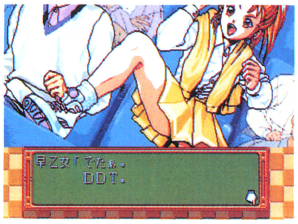
## 早乙女優美

**ころんでケガをする**
春　遊園地
備考　1回のみ

**ボートこぎ**
夏　きらめき中央公園
備考　1回のみ

**プロレスでエキサイト**
秋　スタジアム
備考　スタジアムでプロレスの試合をやっていること。1回のみ

**リフトが止まる**
冬　スキー場
備考　1回のみ




◀プロレス好きの優美ちゃんは、白熱した試合に我を忘れてエキサイト。

はみだしコラム COLUMN
6月3日、キングレコードより「CDドラマ　ときめきメモリアル」(￥2,800・税込)が発売されるぞ！　30分のドラマと4曲のヴォーカル曲が収録されている。ゲームには入っていない、久川綾さん、國府田マリ子さんの歌が聞けるのだ！



林原めぐみさんにインタビュー!

# このセリフが豪華

サザンアイズ

# 3×3EYES

## ～三只眼變成～

AVG | NEC HE | SCD専用 | 7月発売予定／価格未定 | 開発度 5/16現在 90パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

いや～、ますます人気絶好調の『3×3EYES』。今回は、感動のシーンを盛り上げてくれる豪華キャストを名場面のセリフに合わせて紹介するぞ！　後半では、お待ちかね、パイ役の林原めぐみさんに直撃インタビューだ!!

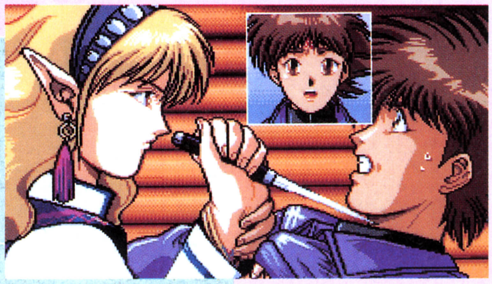
主人公 **健一**



**石田彰**さん
▲石田彰さんの代表作は、「三つ目がとおる」のタカシ役など。



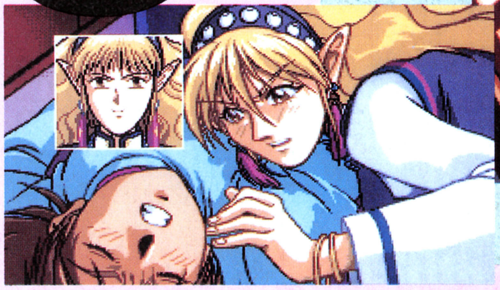
彼とはどういう関係なの

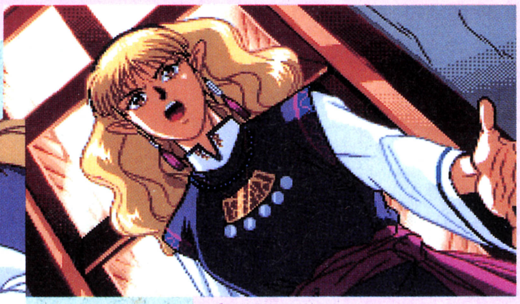


うわぁ～やめてくれっ!!

**スージン**

死んだか……





さぁ私と共に来いっ!!



**小森まなみ**さん
▲ラジオのＤＪなどをメインに活躍中の小森まなみさん。

# な声優陣の肉声で聴けちゃう!!

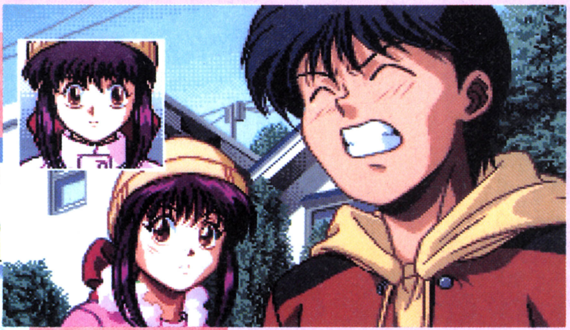
## パイ



**林原めぐみ**さん
▲マルチに活躍している人気者の林原めぐみさん。代表作「らんま½」など。



初めて会ったのに
パイのこと誘ってくれて

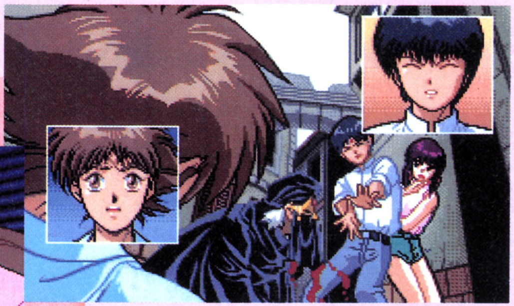


ヤクモ！
また聞こえたよ

## 藤井八雲



健一こそ
こんな夜中に
どうしたんだ？



間に合ったようだな
健一を返してもらおう



**辻谷耕史**さん
▲「無責任艦長タイラー」のタイラー役でおなじみの辻谷耕史さん。

## サブキャラクターも超豪華キャストだぞ!

**山寺宏一**さん　サーレス役



▲山寺宏一さんの代表作は、「らんま½」の響良牙役など。

我は、ベナレスに対抗する者

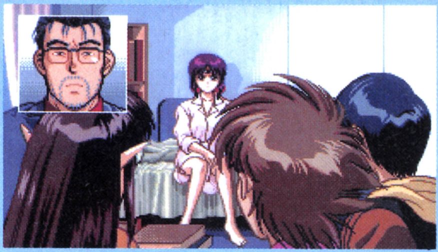


**岡和男**さん　スティーブ龍役



▲岡和男さんの代表作は、「ツヨシしっかりしなさい」の舞の父役など。

何か、手がかりはないものか……

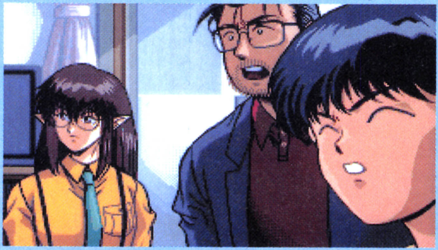


**折笠愛**さん　季鈴鈴役



▲ＯＶＡ「天地無用！」の魎呼役などで活躍中の鈴鈴役の折笠愛さん。

どう、わかった？　こういう事よ



**伊藤美紀**さん　美星役



▲「ドラゴンボールＺ」の人造人間18号役などで活躍中の伊藤美紀さん。

元気そうだな、八雲

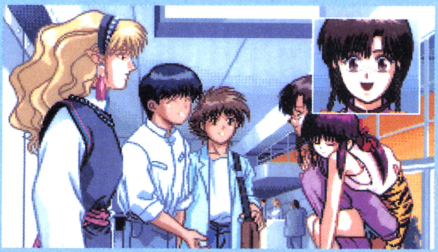


Photo Interview
フォトインタビュー

本誌読者の中でも人気が高く、今いちばん輝いている声優、林原めぐみさんにインタビュー！　『3×3EYES』で声を担当したパイちゃんへの想いや、現在している仕事のこと、いま夢中になっているプライベートなことまで、ファン必見の内容だぞ。表情豊かな林原さんの写真と合わせて、おもいっきり楽しんでほしいな。



# Megumi HAYASHIBARA

# パイちゃんのこと。そして…私のこと。



### PROFILE

ハヤシバラ　メグミ
1967年３月30日、東京都生まれ。155cm、45kg。Ｏ型。
ＴＶアニメ「めぞん一刻」で声優としてデビュー。
数々のアニメの主人公役を経験し、ピカイチのセンスを持った、超売れっ子の人気者。
現在はＴＶアニメ、ＯＶＡ、ラジオ番組、アルバム、とマルチに大活躍中!!

協力／(株)アーツビジョン　キングレコード(株)　(有)スタジオエス　撮影／中村英良 



●パイちゃんのこと
# う〜ん、守ってあげたくなるような女の子…かな?

「パイちゃんって、すぐ謝るんですよ。ゴメン、ゴメンって。そんなの見てると、しっかりしてっていいたくなるんですよ」

ＣＤドラマからはじまった、林原さんとパイちゃんの関係は、ＯＶＡ、オリジナルゲームと広がり、林原さんはパイちゃんのことを「守ってあげたくなる、妹みたいな女の子かな」という。

「原作の１巻がカタカナだったんで、パイちゃんに限っては、ずっとそういうしゃべり方をしてます。日本語じゃない日本語というか、中国語とは違うアクセントやイントネーションを、どうやってこのカタカナ状態を声で現すかすっごく悩んで、ディレクターさんとかいろんな人とディスカッションしながら、今のパイちゃんができあがったんです」

林原さんが演じるパイちゃんは、とっても生き生きとしていて、まさにハマリ役って感じだネ。



## 3名に 林原めぐみ直筆サイン色紙プレゼント

官製ハガキに住所、氏名、年齢を書いて下のあて先まで送ってネ。しめ切りは６月15日（消印有効）。

**あて先** 〒101 東京都千代田区神田神保町2―22―11 カンナビル
電撃PCエンジン
「3×3EYES 林原めぐみ サイン色紙プレゼント」係

林原さんは、現在ＴＶアニメ「七つの海のティコ」の主人公のナナミ役やラジオ番組「東京ブギーナイト」などを中心に活躍をしている。
「続けていくことは大変だけど、それってとっても大切なこと」と、ラジオ番組が100回を迎え、アルバムも５枚発売した林原さんは語ってくれた。また、「今は、今やっていることをキープすることに専念したいな」とも語ってくれた。今やっていることを続けていく過程で、新しいものに出会えるといいですね。
「バラの香りが、とっても好きですね」という林原さんは、最近、紅茶や香水、アロマセラピーなどの香りモノに凝っている。
「沈丁花ってあんなに香りがキツイのに、なんでオイルとかないんでしょうねぇ」と今、沈丁花の香りモノを探してるんだって。

**林原めぐみオリジナルアルバム第３弾**

**Sphere**
**～スフィア～**



ファン待望の今回のアルバムには、「万能文化猫娘」「爆れつハンター」などの曲に加え、本人が作詞した４曲を含む全13曲を収録。キングレコードより７月２日発売。（写真は初回特典の写真集より）

# Megumi HAYASHIBARA



●仕事のこと

**まず一つのことを続けてゆくのがとても大切なことだと思います**

●プライベートのこと

**沈丁花のオイルを探しています。見つけたら教えてくださいネ。**



# 女神天国 MEGAMI PARADISE

# 新企画!!

RPG

| NEC HE | SCD専用 | 開発度 5／11現在 90パーセント |
|---|---|---|
| 7月発売予定／¥7,800 | | |

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応



## 今日からあたしも この学校の生徒れ～す

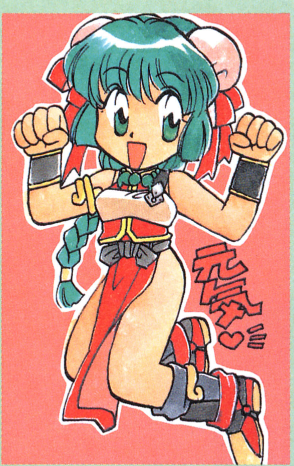
キャハハハ～、今日からあたしも聖女神学園の生徒になっちゃったよ～♥　ねぇねぇ知ってる？　ココって、キレイでエラ～イ女神さまになるための学校なんだって。あたしは、う～んそうだなぁ、おいしいお弁当とお休みがい～っぱいあればサイコーだね。まずは、この学園のシスターにあいさつしなくっちゃ……ホエホエ～？　テンニュウテツヅキ（？）をしなくちゃいけないのぉ？　あっ、図書室に行けばいいのね。でも、テンニュウ……ってなんだろう？　まっいいかぁ～！

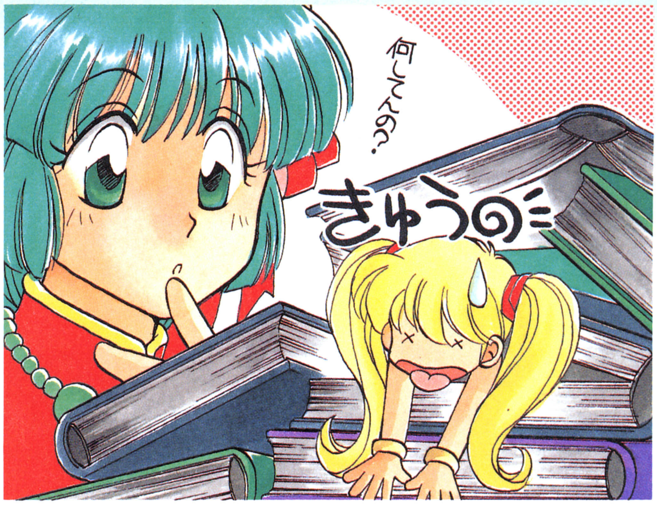


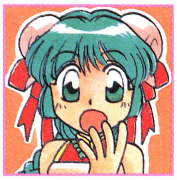

▲この人が、これから世話になるエライシスターさんよ。なんか、おばさんクサ～イ。プププ……。

## リンリンのプロフィール

あたしが、このゲームのかわいい主人公、リンリンだよ。もう、みんな覚えてくれたカナ？　あたしには、動物さんたちとおはなしができちゃう、スッゴ～イ特技があるんだ。だからいつも、クマさんやウサギちゃんたちと野球とかサッカーをして遊んでるんだよ。

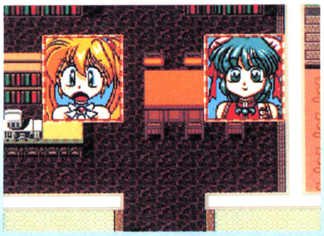




## なによっコイツは!? えっあたしのしもべなのぉ

んっ!?　アレアレ～、机の上に置いてある本がゴソゴソ動いてるぞぉ。ちょっとツンツンしてみようかな……わっ！　ほ、ほ、本の中からヘンテコな生き物が飛び出してきたっ!!　ホエ～？　本から飛び出てきたのは、ポップっていうプチメガなんだって。どうやら、本を読んでいたら挟まれちゃったみたい。アハハハ～、な～んてドジなプチメガなんだろね～ぇ。アッ、ちょうどいいからこのコをあたしのしもべにして、この学園を案内してもらおっと♥　いくわよ、ポップ！　あれっ、シスターが……。



▲なによ、せっかく助けてあげたのに生意気な口きいちゃってサ。あなたは、今からあたしのしもべだからねっ！

# 聖女神学園にの～

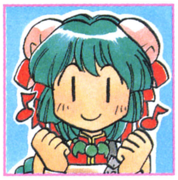
◎登場キャラクターがおススメする『女神天国』の……

# 見どころロードショー!!

第1幕

今回から登場キャラクターたちが、ストーリーを追いながら『女神天国』の見どころを紹介していきま〜す！

## エ〜ッ4女神さまを探すなんて面倒くさいよ〜ぉ

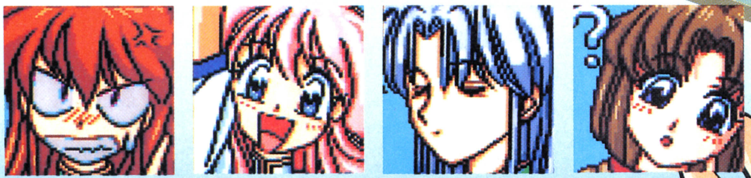


え、ナニナニ？この学園のお宝〝メガQ〟がなくなったことを４女神さまに伝えてほしいって。エ〜いくらエライシスターの頼みでも、めんどくさいよ〜ぉ。なんであたしが……強引なおばさんだなぁ……ブツブツ。

というわけで、あたしが４女神さまを探すことになったんだけど、本誌の読者なら４女神さまって知ってるよネ。みんなステキな女神さまなんだよ。




◀広い学園内で、女神さまたちを探すのはタ〜イヘン！ でもね、女神さまに会うのはうれしいの♥



♥ジュリアナ　♥ルルベル　♥ステイシア　♥リリス




## リンリンのここが見どころ♥

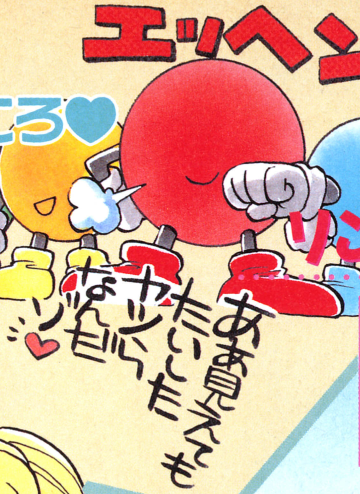
ここまでの見どころは、なんてったってあたしと4女神さまとの出会いのシーンよ♥ 探すのはめんどくさかったけど、実際に女神さまたちに会ってみると、なんかマヌケな人たちなんでホッとしちゃった。これなら、あたしが女神になるのも楽勝ねっ！

## てんき娘現る!

（コイツ☞）

## ポップのここが見どころ♥

"メガQ"は全部で4つあって、この世界にはなくてはならないモノなの。しかも、このメガQは人の言葉をしゃべるからびっくり! とってもかわいくて、おかしいからお楽しみにネ。

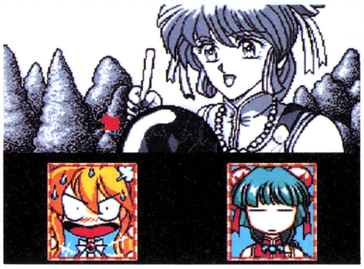




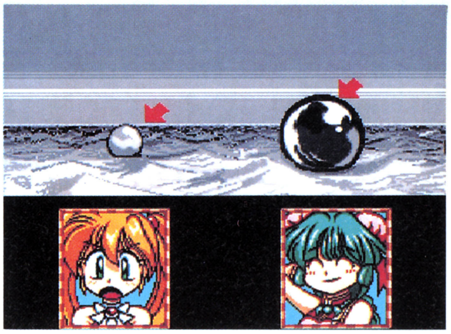

## なんですって? リンリンがメガQをなくしたの



どうも、ポップです。さっきシスターさまがいってた"メガQ"って、じつは4女神さまの力の源になっているとっても大切なモノなの。おバカなリンリンにはわからないけど、これがなくなったってことはスッゴク大変なことなのよ。でね、あきれたことにこの大切なメガQをなくしたのは、リンリンなんだって。こともあろうにメガQをボール代わりに、動物たちと野球やサッカーをしていて遠くへ飛ばしちゃったみたいなの。リンリンは、ぜんぜん気づいてなかったから。



▲キ〜ッ! 大切な大切なメガQを……。もぉ、リンリンは自分のしたことの重大さをわかってんのかしら? まったくもぉ!



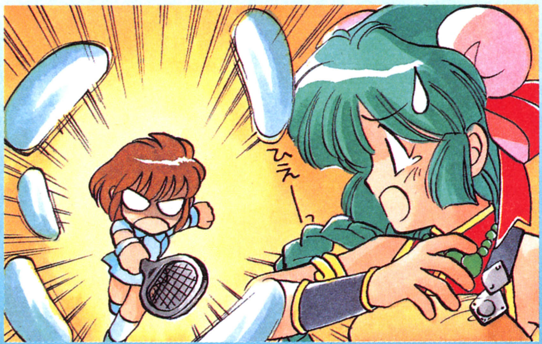
◀リンリンって、本当にの〜てんきなんだから。先が思いやられるわ……トホホ。

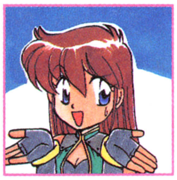
# 学園のみんながリンリンの敵に!!




## ヤレヤレ〜ッ! テニス部員なんか、やっつけちゃいな!

クククッ、メガQを取りにきたリンリンとテニス部員が対決ですって。フン、な〜んだ、弱そうな相手じゃないのよっ。そんなヤツ、さっさとやっつけちゃいなさいっ! あ〜じれったいわねっ! ワタシにまかせ……あ、あれ? ワタシは捕まってるのね。早く助けにきて〜っ!



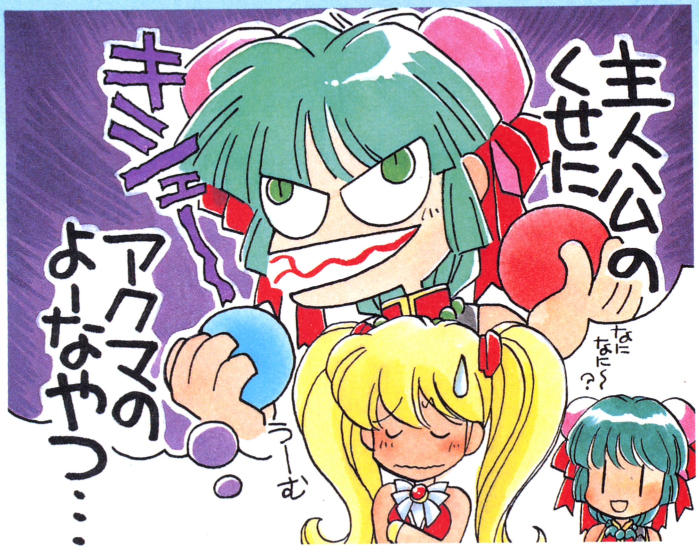
## よくもワタシをこんな目にっ!!



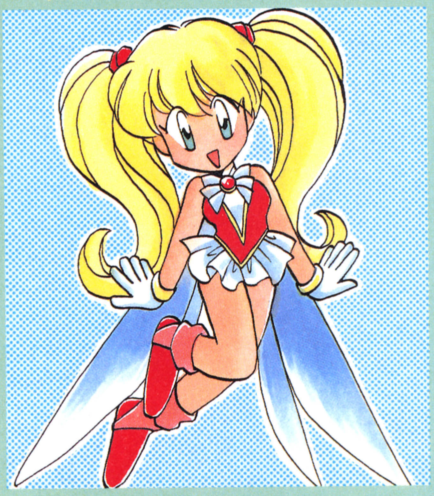
# お宝"メガQ"がリンリンの魔の手に!!

いみたいだけど……。ほんと、やんなっちゃう！　あ～ぁ、どうしよう。このこと、シスターさまにいったほうがいいのかなぁ。でも、なんとかわたしたち……い～え、わたしが、がんばって探さないとっ！

リンリンの話では、テニスコートに置いてあるボールのケースに、ひとつだけ飛ばさないで置いてあるメガＱがあるみたい。誰かに見つかる前に早速メガＱを取りにいかなくっちゃ。さぁ、ボヤボヤしないで！　リンリンいきますよっ！（あ～とっても不安……）




## ポップのプロフィール



わたしは、プチメガのポップです。ゲーム中では、リンリンたちといっしょに冒険をしてお手伝いしま～す。いつでもあたしを呼んでくれれば、セーブや隊列を変えたりすることができますよ。よろしくお願いしますネ。

ハ～イ！　聖女神学園の女王さまこと、ジュリアナよっ。最近、この学園の生徒会の様子がヘンなのよ。何か企んでいるみたいで、ワタシをつけねらっているみたいなの。とくに、あの生意気な生徒会長はあやしいわ。まっ、ワタシのセクシーなスタイルに嫉妬でもしてるんだろうけどさ。しか～しっ、この美しいバディに傷をつけるようなまねは許さないわっ！　バシバシバシ、どうわかったかしらっ！

……んっ、なにすんのよ！　や、やめなさいっ!!　チェッ、ワタシとしたことが、あんな生徒会の罠にひっかかるなんて。なんで、体育館なんかで縛られなくっちゃいけないのよっ！　誰か助けて～っ!!

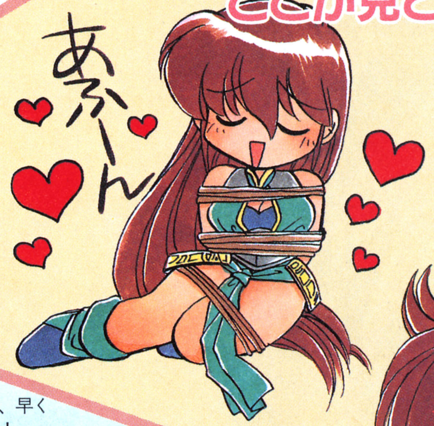



▲コイツらが、ワタシを罠にはめた生徒会のヤツらねっ！　本当に、にくったらしい連中よねっ!!　学園の女王さまをなんだと思ってんのかしらっ！

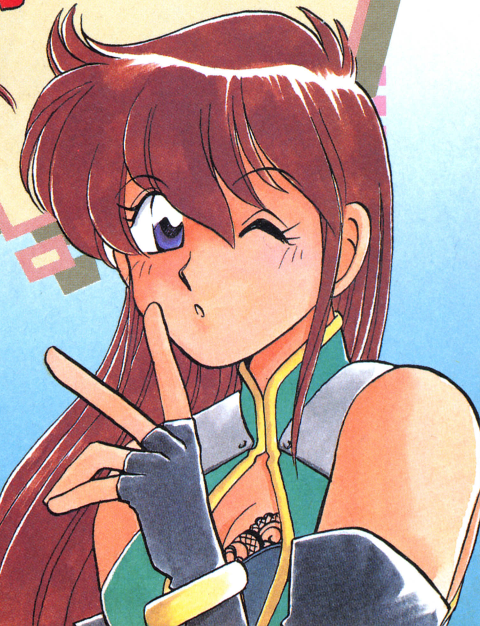
▼このコが、転入生のリンリンね。そんな保健室にいないで、早くワタシを助けにきてよっ！




## ジュリアナのここが見どころ♥



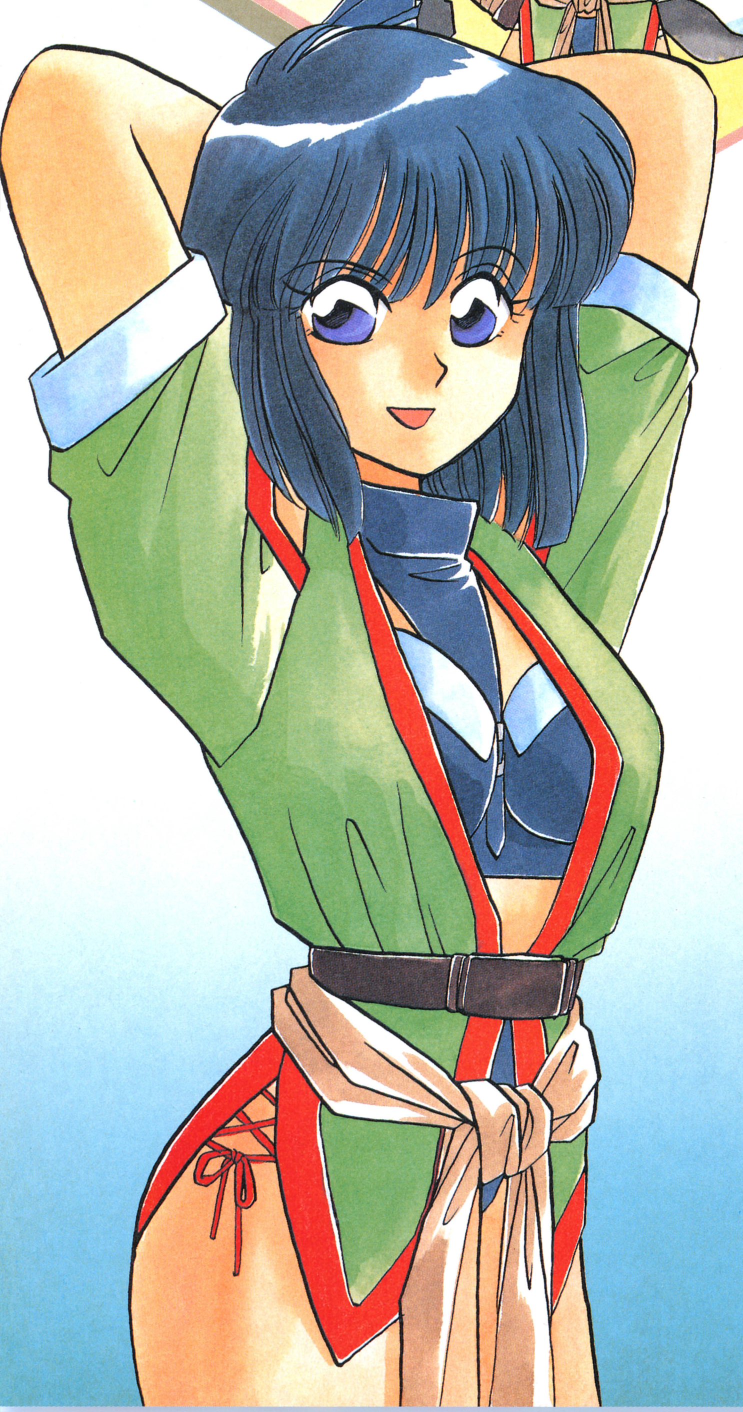

ここは、なんといってもワタシのせくしいな縛られ姿でしょうねっ。まっ、サービスよサービス♥　それにしても生徒会のヤツら、許さないわよ～っ!!



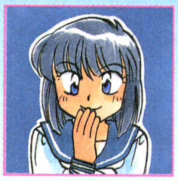
# ルージュのここが見どころ♥

オーホッホッホッホ。ゲーム序盤の最大の見どころは、このルージュさまの変身シーンに決まってるじゃないっ！　あんまりスゴすぎて、男の子たちには刺激が強すぎるかもねっ。お楽しみにっ!!



# 闇メガシス



## へっへっへ ざま～見ろ！







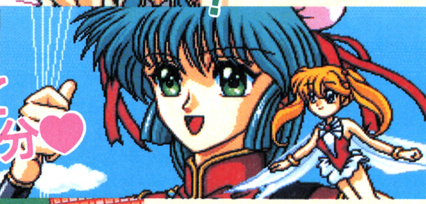
▼▶新体操部長は、助けられたジュリアナに体育館裏に連れていかれちゃった。ワタシ、どうなってもし～らないっと。

フフフッ、新体操部長よくやったわ。あのいまいましいジュリアナを捕まえるとはね。よ～し、その調子で足をコチョコチョしたり、あんなことや×××なことしてあげなさ～いっ！　あ～っ、またあのリンリンとかいう転入生がきたわ。新体操部長、リンリンもやっつけちゃいなさいっ！　アラアラ、なにやってんのよっ。リンリンが勝っちゃったじゃないの～ぉ。こうなったら、ワタシが相手よ。別館までいらっしゃいっ!!

# 次号予告



4人の女神さまとリンリンが集結！

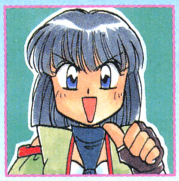


風船のブランコに乗ってルンルン気分♥



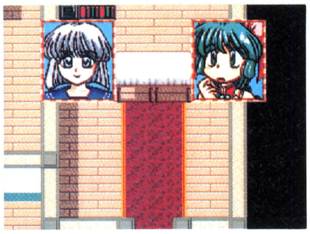

リンリンのライバル、ランランのウワサが…

# ターズの1人ルージュ登場!!

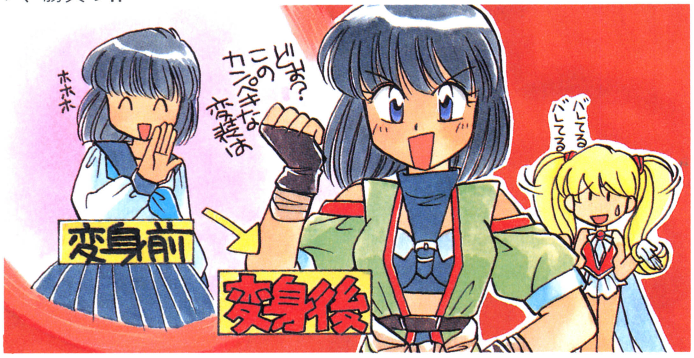


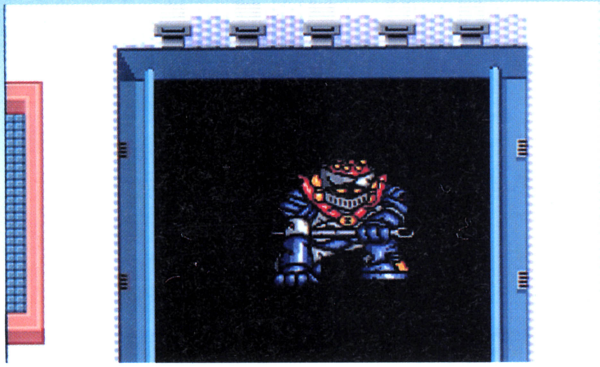
## ワタシがルージュよっ

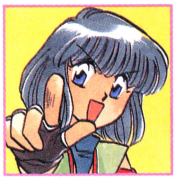
リンリンめ〜、よくもワタシの邪魔をしてくれたわねっ。え〜い、放送部長にアニメ部長、リンリンをやっておしまいっ！　ボコドカドス……なによ〜ぉみんなやられちゃって、だらしがないっ!!　こうなったら、オッホン！　この学園の生徒会長とは仮の姿、あるときは水泳の先生、またあるときは……しかしてその正体は、へんし〜んっ！　オーホッホッホ、ワタシが暗黒世界の闇のアイドル、闇メガシスターズのルージュさまよっ！　さぁリンリン、勝負っ!!



◀フフフッ、ワタシが誰だか知らないようねっ。ルージュさまの力、見せてあげるわっ！





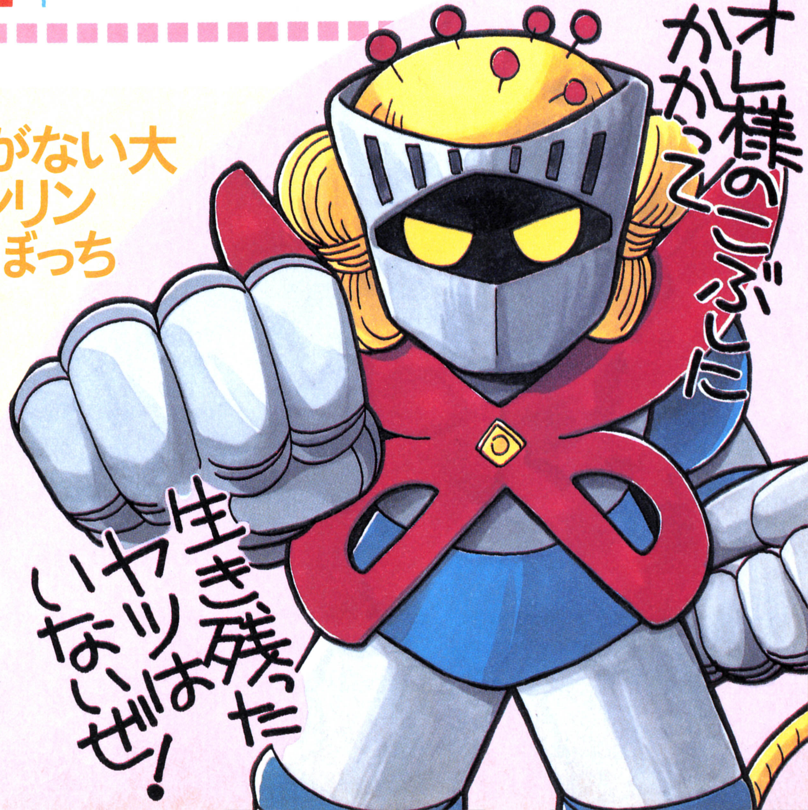
## いけっ!　最強のシュゲーンZ!

くっそ〜ぉ、なかなかやるわね、小生意気なリンリンめっ！　このままやられるルージュさまじゃないわ。プールに場所を移して対決よっ！　フフフ……あそこには、手芸部の誇る史上最強のマシーン〝シュゲーンZ〟があるんだから。これで、リンリンも終わりねっ。メガQは、この闇メガシスターズのものよっ！　いけ〜っ、シュゲーンZ!!　リンリンをやっつけるのよっ！　オーホッホッホッホ!!



見たことがない大陸で、リンリンがひとりぼっちに……

さてさて、今回のお話はどうでしたか？　次回は、最後に現れた巨大なマシーン〝シュゲーンZ〟とリンリンの対決!!　そして新たな土地にやってきたリンリンを待ち受ける、ライバルのランラン！　ドタバタな展開にこうご期待っ!!



続報第2弾

# ゲーム画面初公開!!!!

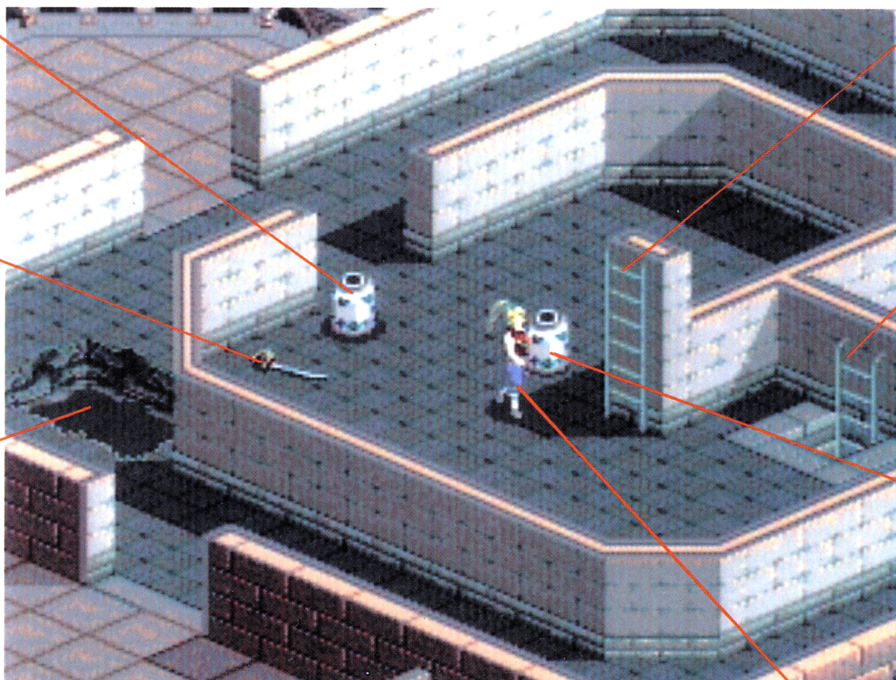
先月号でも報じたが、本誌で好評連載中の「ゲッツェンディーナー」がゲーム化！今月は、ガイナックスからできたての画面写真を入手したぞ。まだ秘密のヴェールに隠されたゲーム内容についても考えてみよう。

ACT GAINAX SCD専用 発売日未定／価格未定 開発度 5／16現在 35パーセント

アーケードカード対応 メモリバックアップ対応 マウス対応 6ボタンパッド対応 マルチタップ対応

# ゲッツェンディーナー Götzendiener

## ゲームは斜め上からのクオータービュー



**つぼ（アイテム）**
このつぼのように、床にはアイテムが落ちている場合がある。これらのアイテムをうまく活用できなければ、先には進めないぞ。

**剣（アイテム）**
ときには剣のように武器が落ちていることもある。魔物たちとの戦いに備えて、拾っておくのがいいだろう。

**穴**
ミーサの行く手を阻むように、床に大きな穴があいているところもある。穴の向こう側に渡るためには、それなりのアイテムが必要な場合があるぞ。

**昇りの階段**
上の階へ登るはしご。アイテムとして、はしごが床に落ちている場合もある。次の階に移動する時や、穴などで通れない場合に活用しよう。

**下りの階段**
下の階へと降りるためのはしご。

**つぼ（持っている）**
落ちていたつぼを持ち上げた状態。手の届かない所への踏み台や、振り回して武器にもできる。重さによって可動するトラップにも使える。

**主人公**
画面中央にいるのが、主人公のミーサ姫。こんな場所にひとりで取り残されてしまったため、出口を捜してフロアを探索中だ。

## 『ゲッツェンディーナー』はパズル+アクションだ

『ゲッツェンディーナー』の開発途中バージョンの画面写真が1点届いたので、ここで紹介しよう!! 見ての通り主人公ミーサを中心にした斜め上からの視点で、ダンジョンの中にアイテムが点在している。パズルゲームの要素の強いアクションゲームといった感じになるようだ。

# 大予想その1ー冒険の舞台は？ー

## ミーサの行く手を阻むダンジョンとは？

さて、ミーサの冒険の舞台となるダンジョンとはどのような場所なのだろうか。本誌連載中の小説を元に考察してみよう。

**「高い……」**
**自分が囚われていたのが島のどこかにある塔の上、ということくらい薄々感じていたのだが。**
**ミーサは海面のあまりの遠さにめまいがした。**
**（ACT．1より）**

冒険のスタートは、魔物の主とミーサを救出に来た勇者が相打ちとなった部屋から始まる。ここは高い塔の一室であり、脱出するためには勇者一行の乗ってきた船にたどり着かねばならないだろう。

**やはり罠だったのだ。あの奇麗な色の廊下には落とし穴が仕掛けられている。（中略）石の音は、異なる石は異なる高さを持っていた。（中略）彼女が紡いでいるのは故郷の鐘の音だった。**
**踏み出すたびに色石が頼もしく輝く。**
**（ACT．3より）**

このダンジョンにはこのようなトラップも仕掛けられている。この音のトラップがそのままゲームで再現されるかどうかは別として、各所にひねりを必要とするパズル的な障害が数多くでてくるだろう。

**死体は地中からゆっくりと身を起こし、まぶしげに眼を細くする。**
**（ACT．1より）**

**ロープウェイの根方に、青紫の化け物がいる。その姿はどうみても蟹であった。ねっとりとした泡を吐きながら、化け物は鋏を振り上げる。**
**（ACT．5より）**

そして敵の本拠地であるこのダンジョンでは、もちろん敵である魔物が襲ってくる。

これらの難関をくぐり抜け、ミーサを脱出させるのだ。



# 大予想その2ー魔法の使用方法ー

## ミーサの魔法はどうなるのだろうか？

姫巫女であるミーサは、ゲーム中でも魔法を使うだろう。ではどのような使われ方をするのか？　これを小説の文章から推測してみよう。

**ぱち、とたいまつが爆ぜる。**

**それが始まりの合図であったかのように、彼女のたおやかな右腕がゆっくりと闇の中に差し伸ばされた。続いて、しなり、と踏み出される爪先。優雅にひねられる細腰。**

**流れるように華麗な踊りだった。指が大気の糸をたぐり、足さばきが見えない何かを囲ってゆく。**

**たいまつが舞踏に合わせて脈動していた。**

**炎舞――姫巫女の技、触媒魔法のひとつである。**

**ミーサの腕が抱き取るような形をとった。そのまま、扉に向かって力強く押し出す。**

**ごっ、という音と共に、紅蓮の炎が扉を包んだ。**

（ACT．1より）

**「よかった。深さ、たりるみたい」**

**ひとりごとを呟くと、静かに呼吸を整える。**

**しなやかな腕が鳥の翼のように伸べられた。わずかに上を向いた顔を花の光が彩る。肩が微妙なしなりを見せると、それは手の先まで波の形に伝わった。**

**巫女の血のなせる技。触媒魔法、水。**

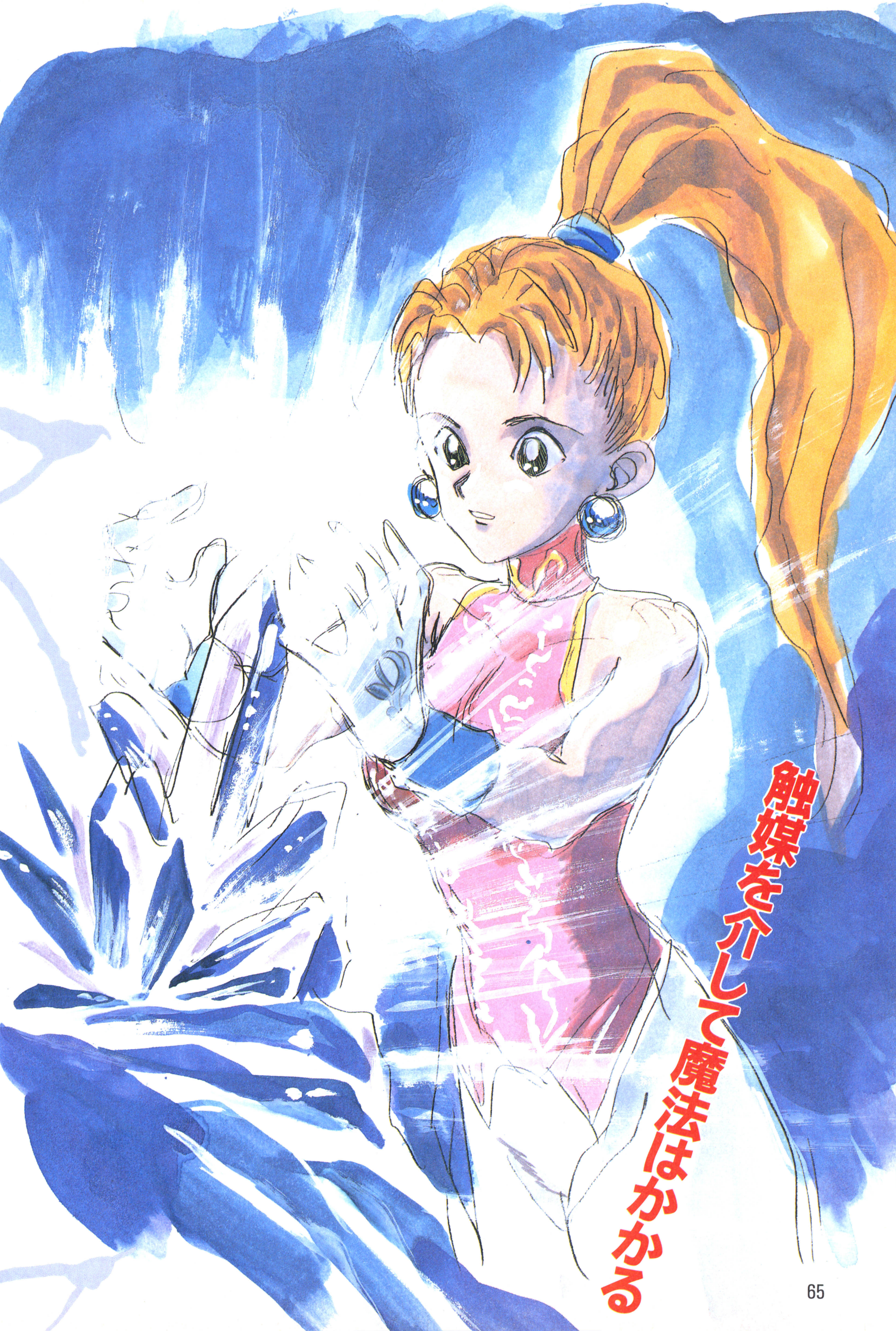
（ACT．2より）

この文からわかるとおり、ミーサは炎や倒した敵を魔法であやつることができる。それも呪文ではなく舞踏によって。もっとも、そのためには触媒となる炎などが、ある程度以上なければならないようなので、そうそう使えるわけではないようだが。どちらにしてもミーサにとっては大きな力であることには変わりが無い。きっと画面の中をぴょこぴょこと踊るミーサに会えることだろう。



すうっと大きく息を吸うと、彼女は座ったまま眼を閉じる。
腹の前で指を組み替えると、身体が重くなった。彼女の意識が中へ中へと縮まっていく。そして小さな種のように固まったあと、ばね仕掛けのようにぱちんと爆ぜた。
ミーサの身体ががっくりと壁にもたれる。
代わりに、巣穴からネズミが顔を出した。
ネズミは死んだように見える姫巫女の膝にかわいい前足をぴたと載せると、悲しそうに髭をぴくつかせた。
「ああ、わたし、なんて汚い格好だったんだろう」
ネズミが呟く。
姫巫女ミーサの得意技、憑依魔法だ。
（ＡＣＴ．３より）

ミーサは触媒魔法だけでなく、憑依魔法も得意としている。これはその他の動物の意識を乗っ取り、その動物を意のままに操るというもの。しかし持続時間は短く、またネズミやハトといった小動物にしか憑依できないようだ。使いみちとしたら、狭くて通れないような場所の偵察や、トラップが仕掛けられていないかどうかの確認といったところだろう。
メディアミックス企画の楽しみ方が、またひとつ見えたんじゃないかな。ゲームの発売までは、まだもうすこし時間がかかるが、本誌の小説を読み返してみて、ゲームになったときのことを考えてみてはどうだろうか？



# 触媒を介して魔法はかかる

# ちょっとHな冒険の前半戦をパッチリ決めた！

# DRAGON KNIGHT III
## ドラゴンナイト3

ギャル満載でもうすぐ発売の『ドラゴンナイトⅢ』。今回は、前作をプレイしていない人にもよ～くわかる人間関係の解説から、冒険の役に立つチャートにデータと、いたれりつくせりの攻略特集なのだ!!

RPG | NECアベニュー | SCD専用 | 6月末発売予定／￥7,800 | 開発度 5/10現在 95パーセント

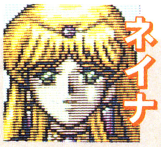
アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

## 勇者タケルをめぐる奥の深～い人間関係

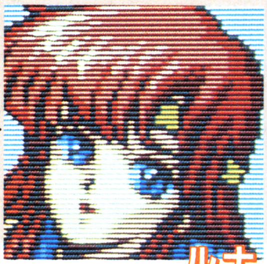
ドラゴンナイトシリーズにおける人間関係は、主人公である勇者タケルを中心として成り立っている。放浪の旅をつづけるタケルは『Ⅰ』（パソコン版）では、美少女ルナと出会い、女だけの王国ストロベリーフィールズを救い、『Ⅱ』ではドラゴンナイトの血をひく大男バーンとともに、フェニックスの街を魔女メサーニャの恐怖から解放した。そしてこの『Ⅲ』には、これまでタケルが出会ってきたキャラ（おもに女の子）が総登場。タケルとの再会をはたすことになる。それにしても、タケルってなんでこんなにモテるんだろ？

タケル


友情
バーン
◀タケルとともに戦った。今はフェニックスの街で平和にくらしている。


ネイナ
◀タケルに救われた、ストロベリーフィールズの女王。

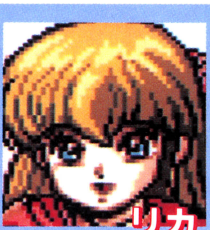

ルーサ
▼ルナの母親にして、よき理解者でもある。教会で司祭をつとめているのだ。


ルナ
◀『Ⅰ』のヒロイン。タケルのことを想い続けているが、本人の前では素直になれない。

### フェニックスの人びと


ケイト
◀人妻になった今でも、タケルのことが忘れられない。


マリー
◀魔女の塔にいた女の子。ティムのすみかに捕まっている。


リカ
◀おじいさんが亡くなり、ひとりで宿屋をやっている。

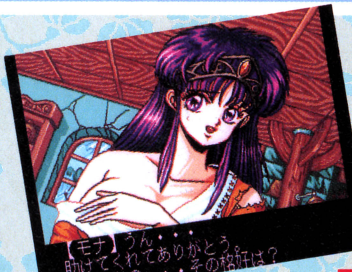

バニー
◀本人と気づかずに、タケルへの想いを打ち明けてしまう。


クララ
◀いつも墓場で遊んでいた彼女は、墓場の管理人になった。

## タケルのあゆみ

タケルがルナと再会するまでの足どりを、フローチャートでチェック。次の目的地がわからなくなったときにも、これがあれば大丈夫だ!!

### ディーズの街




この街に着くなり、盗賊たちに伝説の装備を奪われてしまうところから今回の冒険が始まる。酒場で盗賊たちをぶっとばしてモナを助けたら、ドン・ガバチョの屋敷へいこう。

→ リムトス → 関所 → 名もない村 → 赤ずきんの家 →

### 赤ずきんの家

名もない村からグリムの村へのルートから外れたところにある。ゲームの進行には関係ないが、オオカミを倒せばただで泊めてくれるようになるので、経験値稼ぎの拠点としておおいに活用すべし。



# これで完璧！ タケルの装備のヒ・ミ・ツ

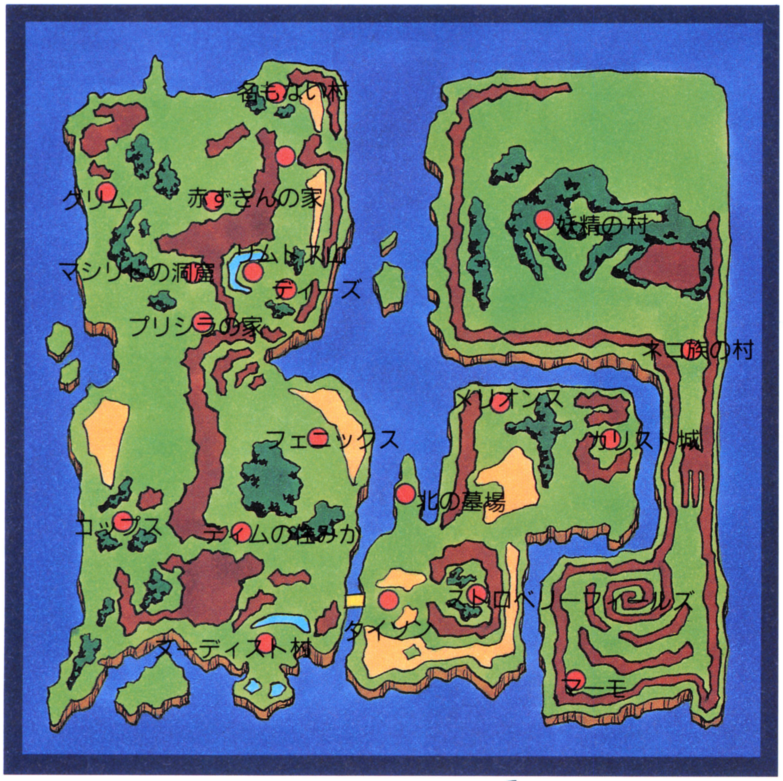
武器や防具はできるだけイイものを装備しておきたいもの。このデータを参考に効率のよい買いモノをしていけば、冒険もラクになるぞ。キャラごとの装備はそれぞれに専用のものが用意されている。タケルは剣・カブト・鎧・盾、バーンは斧・ギア・メイル・シールド、ルナがロッド・リング・ローブ・腕輪というように名称で区別できるので、買うときに迷わない。



▲ルナのロッドは魔法の効果を持つ。



▲装備した鎧でグラフィックも変化。




| | 名称 | 装備レベル | 値段 | 入手場所 |
|---|---|---|---|---|
| 武器 | ナイフ | レベル 1 | 8 | デ |
| | 短剣 | レベル 1 | 32 | 名、グ |
| | レイピア | レベル 2 | 130 | グ、コ |
| | 銅の剣 | レベル 2 | 320 | コ |
| | ロングソード | レベル 3 | 740 | コ |
| | 戦士の剣 | レベル 3 | 1320 | フ |
| | パワーソード | レベル 4 | 2950 | タ |
| | 銀の剣 | レベル 5 | 5240 | タ |
| | グレートソード | レベル 7 | 8200 | メ |
| | 光の剣 | レベル 8 | 11800 | ク |
| | 勇者の剣 | レベル 9 | 16000 | ク |
| | 伝説の剣 | レベル10 | 売買不可 | ―― |
| カブト | 皮の帽子 | レベル 1 | 40 | デ、名、グ、コ |
| | 銅のカブト | レベル 1 | 160 | グ、コ |
| | 鉄のカブト | レベル 3 | 480 | コ |
| | 戦士のカブト | レベル 4 | 1180 | コ、タ |
| | 鋼鉄のカブト | レベル 6 | 2500 | タ |
| | 銀のカブト | レベル 7 | 4720 | マ |
| | 黄金のカブト | レベル10 | 8780 | ク |
| 鎧 | 普通の服 | レベル 1 | ―― | ―― |
| | 皮の鎧 | レベル 2 | 60 | デ、名、グ |
| | うろこの鎧 | レベル 2 | 240 | グ、コ |
| | 銅の鎧 | レベル 2 | 540 | コ |
| | 鉄の鎧 | レベル 3 | 1220 | コ、タ |
| | 戦士の鎧 | レベル 4 | 2160 | タ |
| | 鋼鉄の鎧 | レベル 5 | 3840 | メ |
| | 銀の鎧 | レベル 7 | 6620 | ク |
| | 黄金の鎧 | レベル 9 | 10200 | ク |
| | 伝説の鎧 | レベル10 | 売買不可 | ―― |
| 盾 | 皮の盾 | レベル 1 | 90 | デ、名、グ |
| | うろこの盾 | レベル 2 | 250 | 名、グ、コ |
| | 銅の盾 | レベル 2 | 490 | コ |
| | 鉄の盾 | レベル 2 | 810 | コ、フ |
| | 戦士の盾 | レベル 4 | 1440 | タ |
| | 鋼鉄の盾 | レベル 6 | 2560 | タ |
| | 銀の盾 | レベル 8 | 4840 | マ |
| | 黄金の盾 | レベル10 | 9000 | ク |

※表中の入手場所で、デはディーズの村を、名は名も無い村を、グはグリムの村を、コはコップスの村を、フはフェニックスの村を、タはタイソンの街を、メはメリオンスの街を、マはマーモの村を、クはクストルの街を表す。

## グリムの村 → プリシラの家

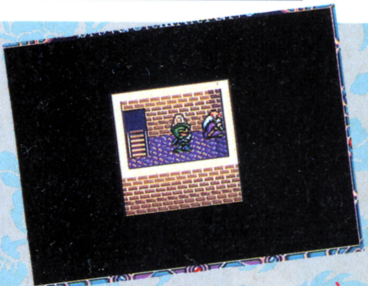



グリムの村の南東には、プリシラがひとりで住んでいる家がある。変態魔法使いマシリトの部下がプリシラを襲っているので、まずはこいつらを倒してからプリシラの話を聞こう。

## コップスの街 → プリシラの家

この街では宿にいるアルスティーンから、山道に住みついた怪物ティムを倒すために必要な情報が聞ける。武器屋でマシリトの洞窟攻略に備えて、装備を整えるのも忘れないように。



コップスの街で魔法の鏡の情報を聞いたら、ふたたびプリシラに会いに来よう。マシリトを倒してくれれば鏡はもらえそうだけど、マシリトの洞窟に入るにはあるアイテムが必要。

# モンスターを知れば百戦危うからず!!

ディーズの街から始まって、ストロベリーフィールズまでに遭遇する個性的なモンスターの中でも、とくにアクの強いヤツをセレクトして紹介。仲間を呼んだり、魔法でパーティ全体にダメージを与えるなど、特殊能力を持っているヤツは先に倒したほうがいいぞ。



## アイジョージ

このゲーム中でいちばん弱い、ザコの中のザコ。

| | |
|---|---|
| レベル | 1 |
| HP | 6 |
| 出現 | ディーズ |



## ウェアキャット

レベルを落とされた直後は、苦戦するだろう。

| | |
|---|---|
| レベル | 3 |
| HP | 10 |
| 出現 | ディーズ |



## ゴースト

全体攻撃をしてくるが、タケルひとりなら同じこと。

| | |
|---|---|
| レベル | 4 |
| HP | 12 |
| 出現 | グリム |



## ハイ・スネイル

防御力が高いが攻撃力の方はいまいちというところ。

| | |
|---|---|
| レベル | 5 |
| HP | 13 |
| 出現 | グリム |



## ウォーカーグル

すばやさが高く、先に攻撃されやすい。仲間を呼ぶ。

| | |
|---|---|
| レベル | 6 |
| HP | 15 |
| 出現 | グリム |



## ヒポグリフ

某アイドルのような〝非実力派光線〟が武器。

| | |
|---|---|
| レベル | 8 |
| HP | 17 |
| 出現 | グリム |



## クィーン・メイ

どこから見ても女王様。ムチでビシバシなのだ。

| | |
|---|---|
| レベル | 6 |
| HP | 16 |
| 出現 | リムトス山 |



## エビルメイジ

リムトス山の中では最強だが、たいしたことはない。

| | |
|---|---|
| レベル | 7 |
| HP | 18 |
| 出現 | リムトス山 |



## ナースゥ

手にした巨大な注射器で、血を吸って攻撃する。

| | |
|---|---|
| レベル | 12 |
| HP | 18 |
| 出現 | コップス |



## 気功使い

全体攻撃の〝覇王症候拳〟の使い手なのだ。

| | |
|---|---|
| レベル | 11 |
| HP | 25 |
| 出現 | コップス |



## セイレーン

たてごとで奏でるメロディーを、武器にしている。

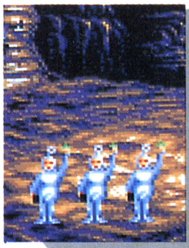
| | |
|---|---|
| レベル | 13 |
| HP | 20 |
| 出現 | コップス |



## ドライアド

このへんではHPが高い。レベルが低いと苦労する。

| | |
|---|---|
| レベル | 16 |
| HP | 42 |
| 出現 | コップス |



## チアリー

マシリトの洞窟のモンスターでは、まだ弱いほうだ。

| | |
|---|---|
| レベル | 16 |
| HP | 28 |
| 出現 | マシリトの洞窟 |



## 丹波リン子

攻撃力とHPが高いので、かなり手ごわいのだ。

| | |
|---|---|
| レベル | 18 |
| HP | 42 |
| 出現 | マシリトの洞窟 |



## エビルバット

強敵だが、HPはそれほど高くないので助かる。

| | |
|---|---|
| レベル | 20 |
| HP | 28 |
| 出現 | マシリトの洞窟 |

## グリムの村




マシリトの洞窟に入るのに必要な〝破結界の宝玉〟は、この街に住んでいる老人が持っている。ただし正確にいうと、この街の中にいるのではないので、よ〜く考えて探してみよう。

→ マシリトの洞窟 → プリシラの家 → 山道

マシリトを倒してプリシラのお礼をもらったら、さっそくティムのすみかに向かおう。魔法の鏡があれば、ティムは戦わずに倒せるぞ。２階にはフェニックスの街のマリーもいるので、助けてあげよう。




→ フェニックスの街



頼もしい仲間となるバーンをはじめ、なつかしい人々との再会が待っている。タケルの塔で手に入るタケル人形は、コップスの街のある人に渡すとお礼がもらえるぞ。→



### カツオナイト

ふざけた姿をしているわりには、攻撃力が高い。

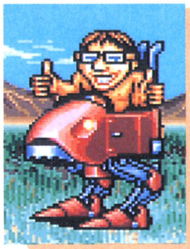
| | |
|---|---|
| レベル | 22 |
| HP | 72 |
| 出現 | フェニックス |



### ドイデ・ピント

モザイク修正で身体を隠した、あぶないモンスター。

| | |
|---|---|
| レベル | 20 |
| HP | 42 |
| 出現 | フェニックス |



### 紅の星

経験値は高いが、金はほとんど持っていないヤツ。

| | |
|---|---|
| レベル | 21 |
| HP | 59 |
| 出現 | フェニックス |



### パンプキン

カボチャの中には、ナイスバディが詰まっている。

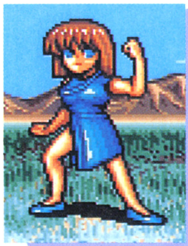
| | |
|---|---|
| レベル | 25 |
| HP | 64 |
| 出現 | フェニックス |



### バーニング

必殺技〝バーニング鐘乳拳〟で攻撃してくる。

| | |
|---|---|
| レベル | 23 |
| HP | 80 |
| 出現 | フェニックス |



### カンフーメイ

チャイナドレスからのぞく脚が、魅力的である。

| | |
|---|---|
| レベル | 26 |
| HP | 84 |
| 出現 | タイソン |



### オニヘイハンカ

レベルのわりには攻撃力が高い。HPの残りに注意。

| | |
|---|---|
| レベル | 28 |
| HP | 88 |
| 出現 | タイソン |



### デス・シーフ

大金を奪ってから逃走するので、速攻で倒そう。

| | |
|---|---|
| レベル | 25 |
| HP | 86 |
| 出現 | タイソン |



### ザ・ニンジャ

このあたりのモンスターの中では、攻撃力は最高。

| | |
|---|---|
| レベル | 29 |
| HP | 82 |
| 出現 | タイソン |



### ミトゥマーユ

「大キック、大パンチ、百烈」攻撃がかなりイタイ。

| | |
|---|---|
| レベル | 30 |
| HP | 94 |
| 出現 | タイソン |



### スケルトン

全体攻撃をするうえに、仲間も呼ぶイヤなヤツ。

| | |
|---|---|
| レベル | 32 |
| HP | 88 |
| 出現 | 北の墓場 |



### ウィスプ

謎の〝はんねる〟で攻撃するが、たいして痛くはない。

| | |
|---|---|
| レベル | 30 |
| HP | 80 |
| 出現 | 北の墓場 |



### 死神サンダー

「いち、に、さん、だー！」という雷の全体攻撃を使う。

| | |
|---|---|
| レベル | 33 |
| HP | 86 |
| 出現 | 北の墓場 |



### ボディガード

防御力が高いので、ルナがいたらフリーズを使おう。

| | |
|---|---|
| レベル | 35 |
| HP | 100 |
| 出現 | 北の墓場 |



### ガーゴイル

すばやいうえに、攻撃力も高い。先に倒してしまおう。

| | |
|---|---|
| レベル | 34 |
| HP | 96 |
| 出現 | 北の墓場 |



### スペルゴースト

全体攻撃の呪文を唱える。HPも高いのでツライ。

| | |
|---|---|
| レベル | 31 |
| HP | 116 |
| 出現 | 北の墓場 |

## ディーズの街

バーンの怪力で、通行のジャマになっていた大岩をどければ、ディーズの街はすぐそこ。ところが人々は悪魔にさらわれており、街はもぬけのカラ。ここで拾う〝木の枝〟は、重要なアイテムなのだ。




→ **タイソンの街** → **北の墓場** → **タイソンの街**

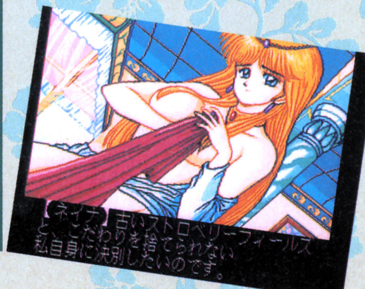



闘技会に参加して北の墓場に挑んだタケルたちだが、途中で魔法の結界に阻まれてしまう。とりあえず墓場の中で〝Hな写真〟を見つけてから、タイソンの街へ戻ってこよう。

→

## ストロベリーフィールズ

タイソンの街のじいさんから〝倒錯の木の実〟をもらったら、ルナの力を借りるためにストロベリーフィールズへ。またネイナ女王の待つ王宮や、女神の塔にもちゃんと行っておこう。



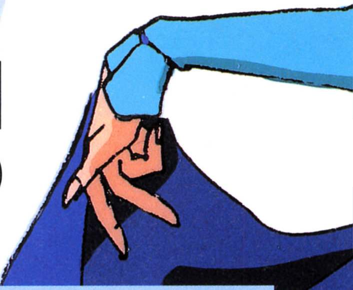
# Startling Odyssey II
スタートリング オデッセイ

## 魔竜戦争

今回は、さまざまな謎の秘められたストーリーを、はじめから振りかえってみよう。謎の新キャラも公開だ！

RPG | レイ・フォース | SCD専用 | 10月21日発売予定／￥9,600（予価） | 開発度 5／10現在 75パーセント

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応



# "青い死神"ロビン!! その辛く激しい戦いの足跡をたどる!!

ハイネルド王国

### 邪悪な魔物の復活？

近隣のネリアの村に起きた異変の調査に向かった主人公ロビン。巨大なドラゴンの足跡のそばに開いた地割れの中に降りた彼は、そこで何者かが封じられていたらしいカプセルと、壊れたアムレットを発見する。そしてロビンが調査から帰ったとき、ハイネルド城は正体不明の魔物によって焼きつくされていた！　魔物を倒し世界を救うため、ロビンの戦いはここに始まったのだ…。




▶SF的なデザインのカプセル。封じられていたものはどこへいったのか。




▶飛来した巨大な影によって、無惨に焼きつくされてしまった城内。

精霊の森

### ソルフォード家の秘密？

▼なにか重大な秘密を知っているらしい。



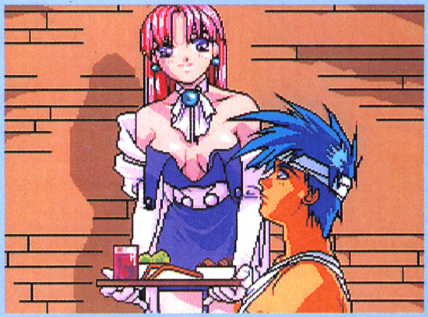


▶フェイラルの森で立ちふさがっている悪霊との戦い。

パラミスの港町では、フェイラルの森に悪霊が棲みついて通れないと言われるが、ここを抜けないと先へ進むことはできない。迷路のような森の中で、美しい精霊と出会うロビンたち。そして悪霊を退治した彼らのまえに、森の精霊は再び姿を現し「世界を救えるのは、ソルフォード家の血をひくロビンだけだ。」と言う。ロビンに秘められた力とは？

ポートリアルの村

### ジュリアとの出会い



城を脱出して行方不明となった王姫パトリシアのあとを追ったロビンは、ヘイルボート山で崖崩れに巻き込まれてしまう。

負傷した彼を介抱してくれたのが魔導師のジュリアだ。病気の子供を助けるためにヘイルバーズ山へ向かったふたりは、魔竜将軍サバスの配下を名のるモンスターと戦うことになる。



▶ヘイルボート山の山小屋で、一夜を過ごすふたり。
▲ジュリアは魔法のほかに、優れた医術も身につけている。

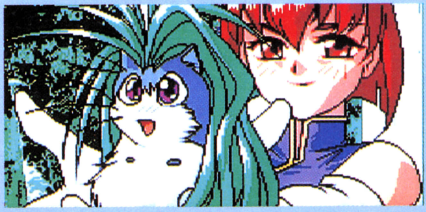
ローラレイクの村

### 奪われたアムレットを追え！




▲魔物が封じられたアムレットは、全部で8つあるらしい。それがすべて復活したらたいへんなことになる！

この村の修道院からも、邪悪な魔物を封じたというアムレットが、村を襲った盗賊に盗まれたという。アムレットを取り戻すため飛び出していった少女ビビアンを追って、盗賊の砦へ向かったロビンたちだったが…。

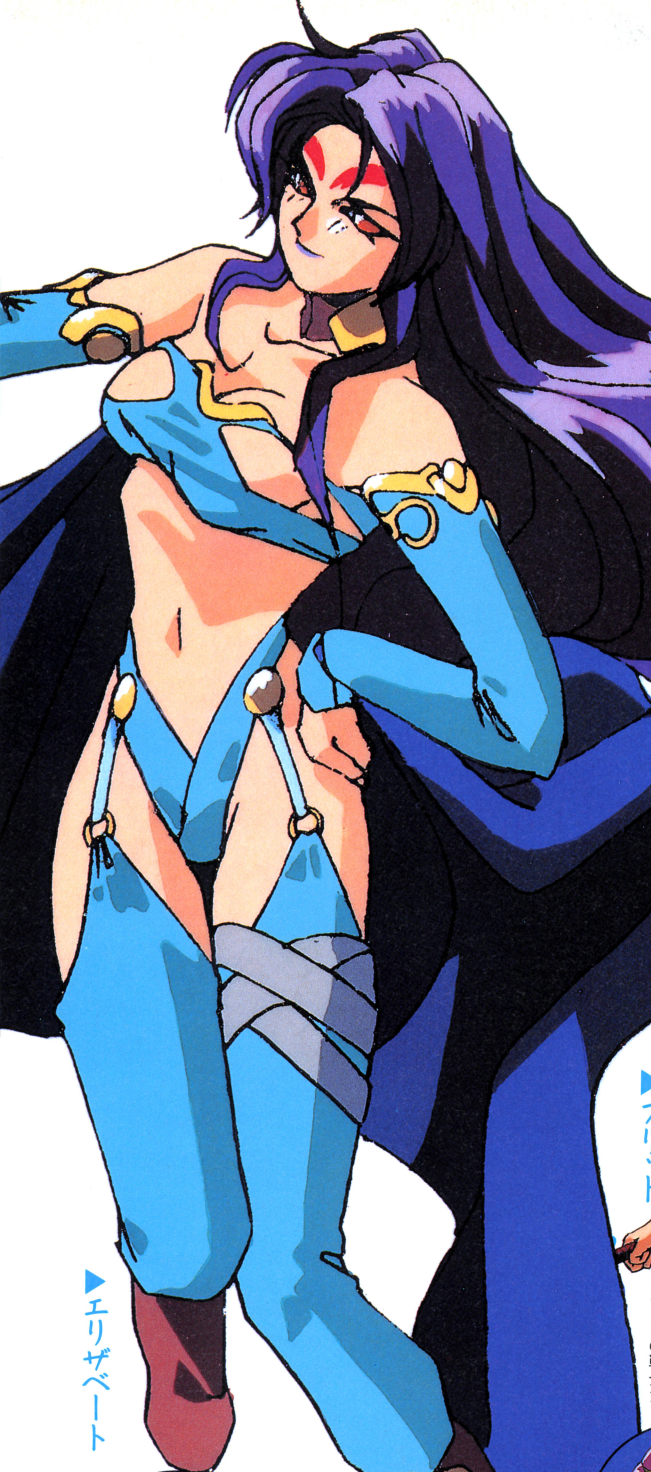


▲修道院から奪われたアムレットを追うビビアンは、ロビンたちと一緒に旅に出ることになった。

▼盗賊の首領ガリアスの話では、アムレットを奪ったのは彼らの仕業ではないらしい。



# 強大な邪悪なるものの影がその姿を現しはじめる!



▶エリザベート



◀敵となるらしい、妖艶な美女。この美しさの下には、どんな素顔が隠されているのか?

カイル王国

## ピラミッドの秘宝







ようやくパトリシアが向かったはずのカイル城に着いたロビンたちだが、彼女はこちらへは着いていないという。そこへ隣国の軍事国家イクシオンから、カイル王家の秘宝〝デザートスター〟と交換に人質のパトリシアを渡すという書状がとどいた!




▲デザートスターは、ピラミッドの中に安置されている。ガリアスも仲間に加わって、4人で向かうことになる。
▶ピラミッドを守る守護者との戦い。4人の力をあわせて戦うのだ!

## ゲイラの企みとは?



▼ゲイラ

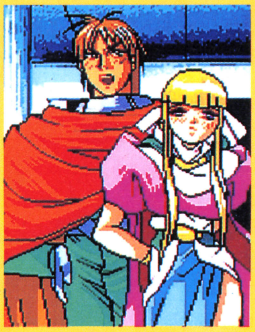
▼魔物を封じたアムレットを集める彼の目的は、いったいなんなのか。

▶ブリット



▼こちらは味方。忍者のようなイメージの戦士だ。

ピラミッドでデザートスターを手に入れたロビンたちは、取引場所に指定されたレイルドの塔へ。そこで待っていたのは、かつてガリアスの手下だったゲイラ。その残忍さゆえに盗賊団を追放された男がなにを企むのか?



▶人質として捕らえられていたパトリシア。彼女の運命は!?

## 「おもちゃ ショー」で喜久子サンと会おう!!





今月号72ページからの特集でも告知したように、今回の「おもちゃショー」では、この『スタ・オデII』のヒロイン・ジュリアを演じる井上喜久子さんのイベントがあるのだ。
喜久子さんと会える嬉しいその日は、ショー4日目の6月5日。NECブース内のメインステージで、『スタ・オデII』の主題歌が初披露されるということだ。楽しいイベントも計画されているようなので、ショーを見に行った人は必ず参加しよう!

めざせ!幕張メッセ!!

# おもちゃショーへ行こう!!

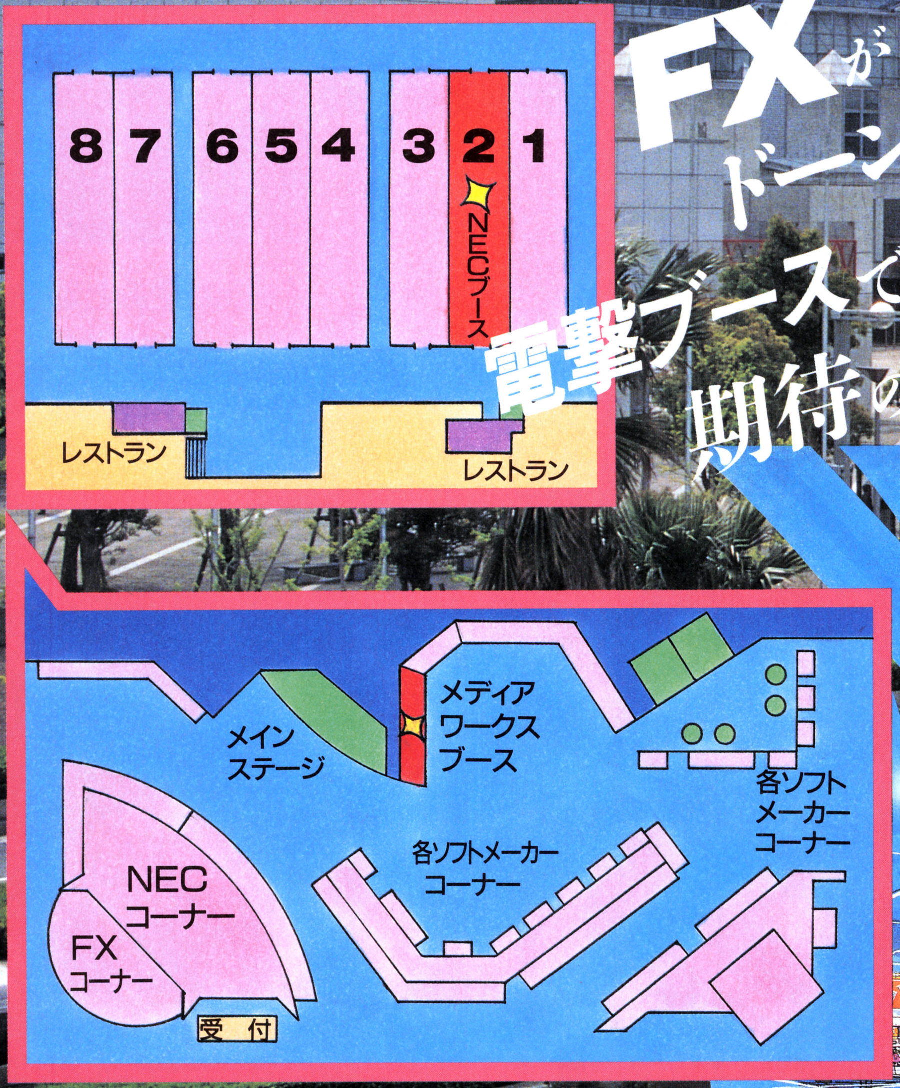
| '94 東京おもちゃショー | |
|---|---|
| 日　時 | 6月4日・5日 (9:00～17:30) |
| 場　所 | 幕張メッセ |
| 入場料 | 500円 |

## FXがドーンと登場!!

## 電撃ブースでいったい何が?

## 期待の新作ソフトがめじろ押し!!

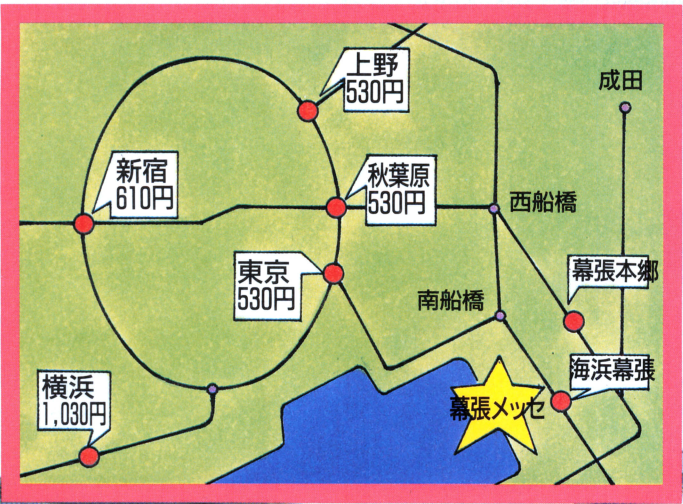
新世代ハードが乱れ飛ぶ'94東京おもちゃショー！　そこで、行き方・食事場所ガイドから注目の新ハード・ソフトまでをバッチリと徹底ガイドだ!!





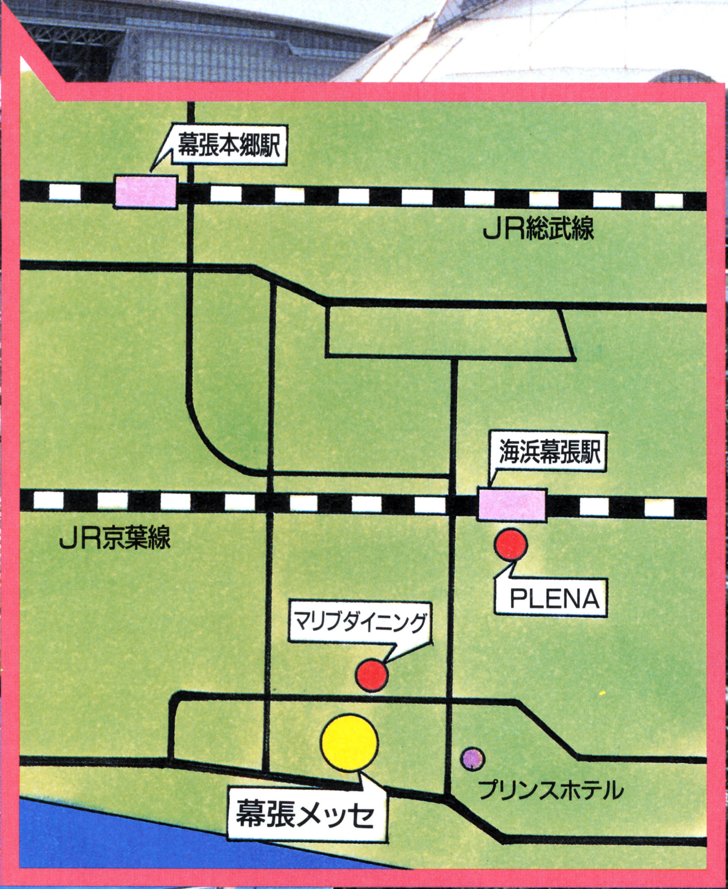


　イラスト／小野広喜

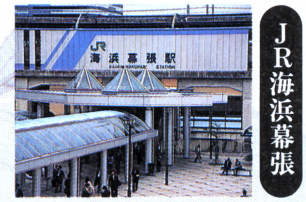



## 電車の乗り方

JR総武線・西船橋駅➡武蔵野線のりかえ
⬇
京葉線のりかえ⬅ＪＲ南船橋駅
⬇
JR海浜幕張駅
▼
**幕張メッセ**
▲
JR総武線／京成線・幕張本郷駅

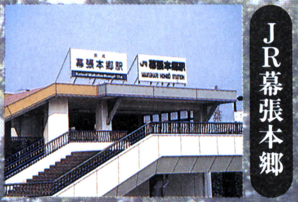



## 幕張メッセへの道



### JR海浜幕張

- 東京駅始発の京葉線で乗り換えなし。
- 幕張メッセまで徒歩５分。
- 改札を出て左手方向に進む。
- ほとんどの来場者がこの駅を利用するために、かなりの混雑が予想される。



### JR幕張本郷

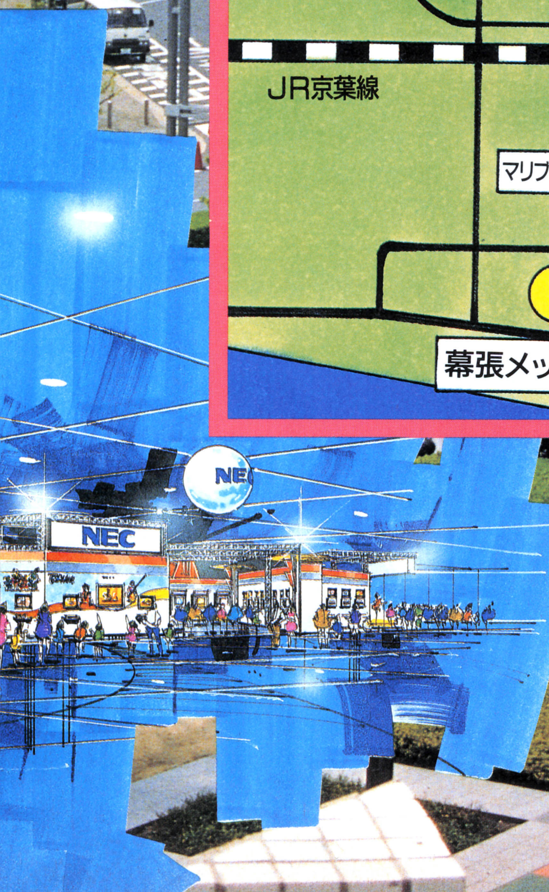
- 新宿駅から中央線各停・総武線各停で乗り換えナシ。
- ここから歩くと約40分かかる。
- なるべくバスかタクシーを利用するべし。(約15分)
- メッセまでの運賃は、バス220円、タクシー1,000円前後。

## おなかがすいたらココ




**PLENA**
- JR海浜幕張駅前。
　１Ｆにロッテリア。他にもコージーコーナーなどあり。

**マリブダイニング**
- メッセ会場向かい。
　１Ｆにマクドナルド。他にも各種飲食店あり。

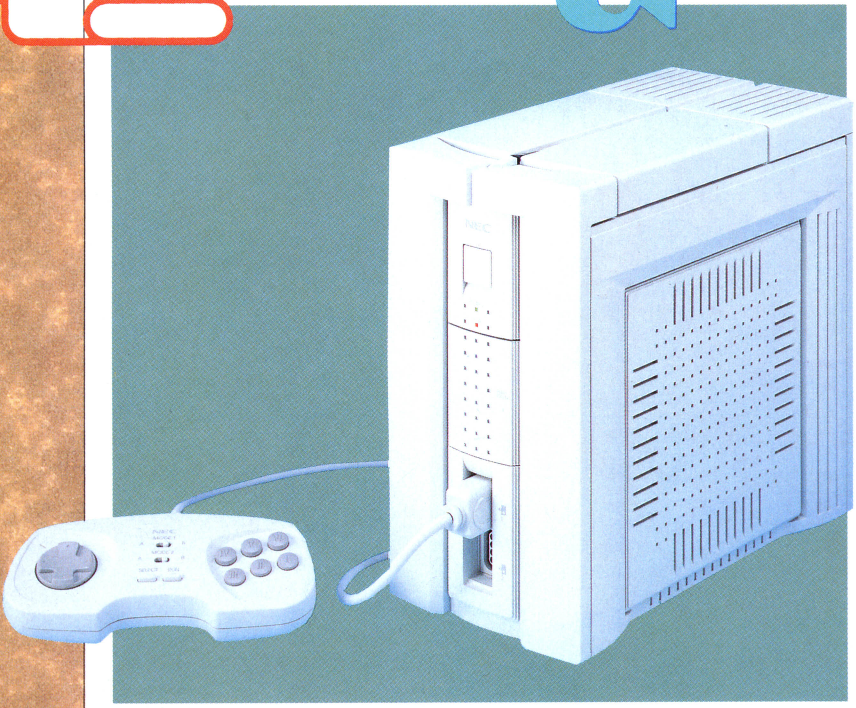


# HARD NEW GENERATION

ハードニュージェネレーション

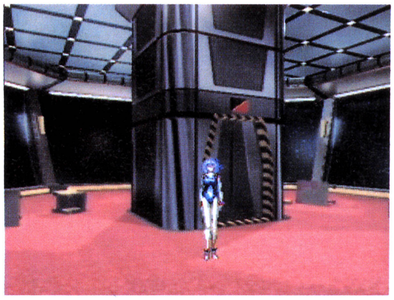
## ▶新世代ハード大集合

**おもちゃショーで一足早くニューハードを体験しよう。新時代の行方を占うのに、このチャンスは見逃せないぞ。詳しい新情報はP.14からのハード特集を見てね。**





◀これは発売予定のアニメを用いた対戦ＡＣＴ。独特の画面展開が斬新で、テレビ感覚の興奮がキミを襲う！



◀これも発売予定の３Ｄ・ＡＶＧ。女のコが登場するので感情移入しやすく、ついつい夢中になる、ハズ。



◀これは発売予定のないデモ用。ＦＸだってポリゴンを活かしたゲームが遊べることをキミの目でチェック！



◀これも発売予定のないデモ用。実写をそのまま使ってゲームが作れるのが分かる。これも見逃さないように！

## FX

まずチェックはＦＸ！　新機種の中では今まで情報が少なかったから、ドーンと公開されるこのチャンスを逃す手はないぞ！　独特のデザインもさることながら、ＦＸのチェックポイントは、ほかの機種とは違って、動画をフル活用したゲーム作りを得意とするところだろう。アニメや実写を使った斬新なタイプから、従来のゲーム常識を超えた３Ｄ表示のＡＶＧなど。ＦＸの底力を思い知ることになるぞ。忘れていけないのは、右の上から３つめの写真！　ちゃ～んとポリゴンを活かしたゲームだってあるんだ。そこで「ちゃんと動いているの？」なんて言っているキミ！　当然じゃないか!!　細かく、かつ、スムーズにアクションするんだ。その真相を、キビしいキミの目でチェックしてくれ。ＦＸは個性的な路線を進む予感がしない？

| | | |
|---|---|---|
| NEC HE | 発売日未定 | 価格未定 |

# 3DO-REAL

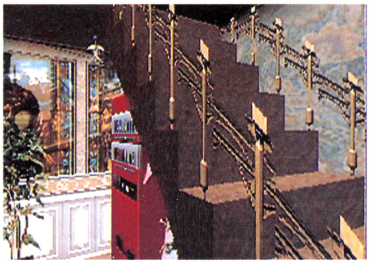



| パナソニック | |
|---|---|
| 発売中 | ￥54,800 |

現在発売中のハードだけに新作の展示が充実しているぞ。当然ながら新作の完成度がチェックポイントだね。海外のゲームが多いのも特徴として挙げられるけど、その方面で驚きのタイトルに出会えるかも！　ユーザーの人はこれからのソフト選びのチェックを、３ＤＯを持っていない人は買うかどうかの見極めをしよう。



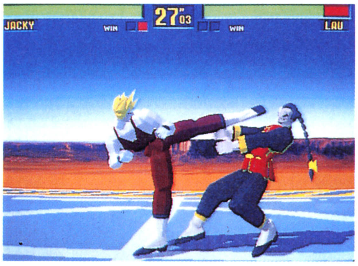
◀海外ゲームは新感覚。画面は3D・STG『トータル・エクリプス』。



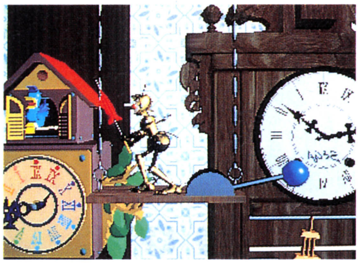
◀３ＤＯは斬新なゲームも多い。家屋建築ＳＬＧ『ザ・ライフステージ』。

# サターン

| セ　ガ | |
|---|---|
| 発売未定 | 価格未定 |




▶『バーチャファイター』が早くも見参！　画面はアーケード版です。



▶もうひとつの体験ソフト『クロックワークナイト』。一風変わったＡＣＴ。

『バーチャファイター』がおもちゃショーで遊べる！　それもなんと、サターン版で!!
　今回のおもちゃショーでは、セガはついにサターン(仮)を発表！　当日セガブース内では、『バーチャファイター』とひと味違うＡＣＴ『クロックワークナイト』の体験コーナーと、10タイトルを超えるソフトのＶＴＲ展示がある模様。ダッシュでいくべし！

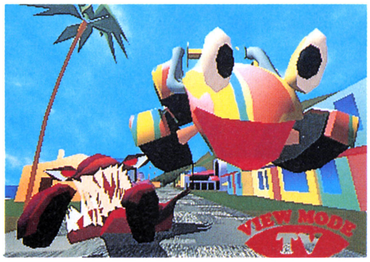



# PlayStation

| ソニーコンピュータエンタテインメント | |
|---|---|
| 発売未定 | 価格未定 |




ＰＳ－Ｘの仮称で呼ばれていたハードが〝プレイステーション〟と正式名称が決定し、ついに噂の高性能が披露されるぞ。見る者を唖然とさせるほどの驚異のポリゴン処理や、圧巻の新作ラインナップなど、しっかりチェックしないと一生後悔するぞ。プレイステーションの詳しい紹介をＰ14からのハード特集で行っているので事前にチェックしよう！




◀ソニーの新作のひとつ。ポリゴンが迫力のレースゲームは期待度満点。



◀ＲＰＧなど「普通なゲーム」も数多い。豊富なラインナップに注目！

# '94 PC Engine Software

'94年PCエンジンソフトパーフェクトガイド

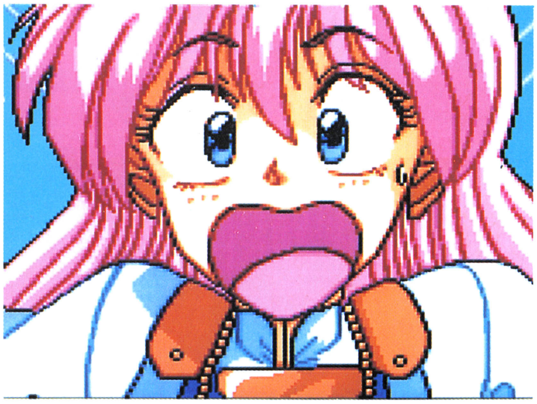
# PERFECT GUIDE

'94年発売のPCエンジンソフトの超豪華ラインアップ！　期待度満点の人気ソフトが勢ぞろい。ますます広がるPCエンジンワールド!!

NEC HE

## 女神天国 ～MEGAMI PARADISE～

あの「女神天国」がRPGに！　究極の着せ替えシステム完備の、世界最高、空前絶後のオチャラケRPG！。



RPG

●発売日 7月発売予定
●価　格 7,800円(税別)

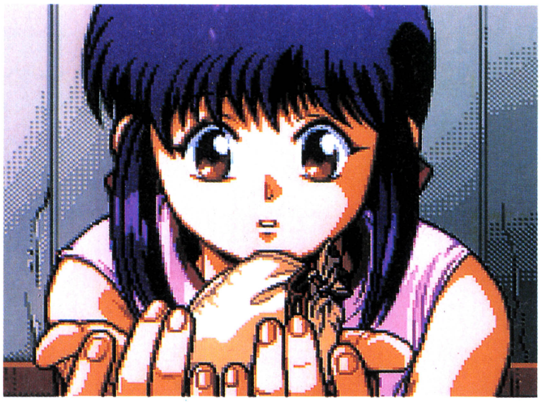




## 3×3EYES～三只眼變成～

ARCADE CD-ROM² 対応

同名人気コミックがAVGとなって登場！　秒間14フレームの高速アニメーションシーンは一見の価値あり！



AVG

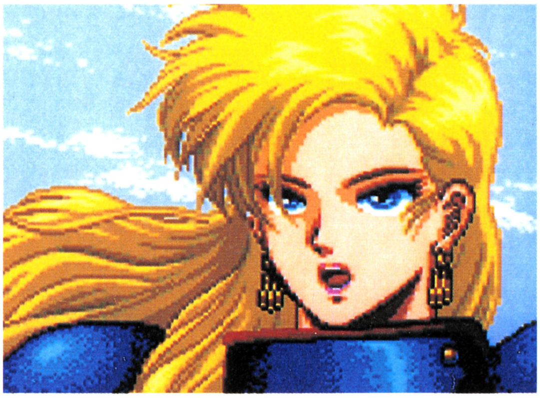
●発売日
7月8日発売
●価　格
8,800円
(税別)



## ブランディッシュ

ARCADE CD-ROM² 対応

パソコン版大ヒットA・RPGが他機種に先駆けて登場。謎解きとアクションの2つの要素が楽しめる。



A-RPG

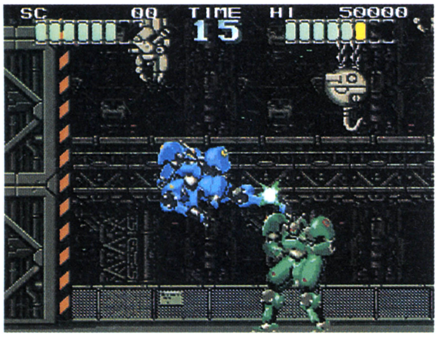
●発売日
6月17日
●価　格
7,800円
(税別)

マウス対応
メモリベース128対応ソフト

NEC HE

## マッドストーカー —フルメタルフォースー

人気の対戦格闘ゲームに、ついにロボットが登場！　同キャラ対戦可、2ボタンパッド想定の簡単操作など、至れり尽くせり。




ACT

●発売日 8月発売予定
●価　格 5,800円（税別）

マウス対応
メモリベース128対応ソフト



## ぽっぷるメイル

ユニークなキャラたちがファンタジー世界を駆け巡る。人気のパソコン版にオリジナルステージも加わって、パワーアップして登場。



RPG

●発売日 夏発売予定
●価　格 7,800円（税別）

マウス対応
メモリベース128対応ソフト



NEC HE

## Xak（サーク）III

人気のA・RPGもついに3作目。妖魔との対決もいよいよ決着。伝統の緻密なグラフィックもパワーアップして帰って来た！




A-RPG

●発売日 未定
●価　格 未定



## ワールドヒーローズ2

総勢14名の個性豊かなキャラたちが、圧倒的な迫力のアツい戦いを繰り広げる。対戦型格闘ACTの決定版がついに登場!!




ACT

●発売日 6月4日
●価　格 6,900円（税別）



## アーケードカード専用&対応ソフト一覧



◀アーケードカードで遊ぶには、これが一番便利。

6月25日発売

PCEngine **DUO-RX** 標準価格29,800円（税別）

**専用ソフト**

- 発売中／餓狼伝説2（ハドソン　7,800円）
- 6月4日発売／ワールドヒーローズ2（ハドソン　6,900円）
- 6月15日発売／ストライダー飛竜（NECアベニュー　6,000円）
- 7月発売予定／餓狼伝説SPECIAL（ハドソン　価格未定）
- 8月発売予定／マッドストーカー（NECアベニュー　5,800円）
- 発売日未定／天外魔境III（ハドソン　価格未定）

**対応ソフト**

- 発売中／エメラルドドラゴン（NEC HE　7,800円）
- 発売中／THE ATLAS（アートディンク　9,800円）
- 6月17日発売／ブランディッシュ（NEC HE　7,800円）
- 7月15日発売／栄冠は君に（アートディンク　9,800円）
- 7月上旬発売予定／バスティール2（ヒューマン　8,400円）
- 7月発売予定／3×3EYES（NEC HE　8,800円）




アーケードカード **PRO**
発売中/17,800円（税別）



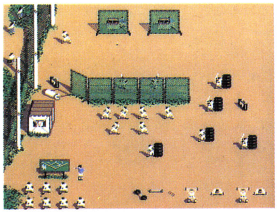

アーケードカード **DUO**
発売中/12,800円（税別）

アートディンク

## 栄冠は君に

SLG

野球部監督となり、球児たちとともに地区大会を突破し、甲子園をめざせ！　野球育成ＳＬＧ。



●発売日
7月15日
●価格
9,800円(税別)

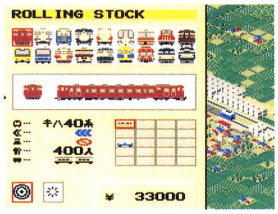
マウス対応　メモリベース128対応ソフト



## A列車で行こうIII

SLG

線路を建設し、ダイヤを組んで街をメガロポリスに発展させる！　都市建設ＳＬＧの決定版。




●発売日
発売中
●価格
9,800円(税別)

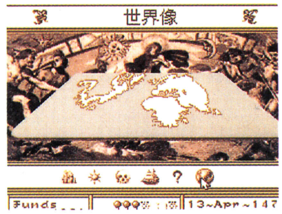
マウス対応　メモリベース128対応ソフト



## THE ATLAS

SLG

セピア色の世界を探検隊が駆け巡る！　パソコンで大人気の探検ＳＬＧの移植作。




●発売日
発売中
●価格
9,800円(税別)

マウス対応　メモリベース128対応ソフト

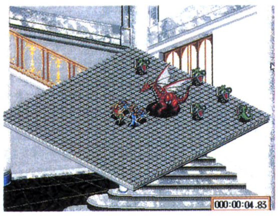


アートディンク

## ルナティック ドーン

RPG

とにかく高い自由度が自慢。異色の超大作ＲＰＧがパソコン版からグレードアップして登場！



●発売日
12月予定
●価格
未定

マウス対応



インテック

## ザ・プロ野球 SUPER'94

SPG

シリーズ第３弾がアクションモードを充実させて帰ってきた。最新のデータがなにより魅力!!



●発売日
6月17日
●価格
7,200円(税別)

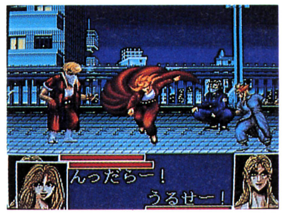


NECアベニュー

## 姐(あねさん)

ACT

レディース魂を燃やし、めざすは全国制覇！　独特のノリの葉山宏治氏の音楽とともにただ今見参。




●発売日
未定
●価格
未定



NECアベニュー

## クイズアベニューIII

ETC

難問、奇問もなんのその、やってきました第３弾。ＲＰＧ仕立てのクイズはアツイ！



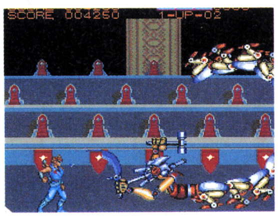
●発売日
8月中旬予定
●価格
未定



## ストライダー飛竜

ACT

メカニカルな巨大ボス、無重力地帯など、爽快なアクションシーンがウリの期待作。



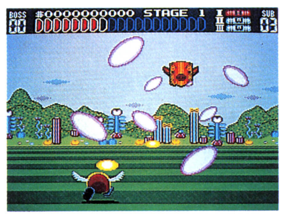
●発売日
7月中旬予定
●価格
6,000円(税別)



## スペースファンタジーゾーン

STG

あの名作ＳＴＧが３Ｄになって帰ってきた！　パステルカラーのグラフィックが印象的。



●発売日
未定
●価格
4,800円(税別)

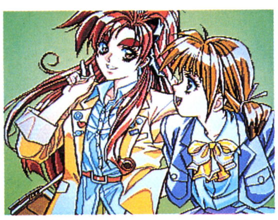


NECアベニュー

## 誕生〜Debut〜

SLG

めざせ一流タレントのマネージャー！　究極の美少女育成ＳＬＧここに登場!!



●発売日
7月予定
●価格
7,800円(税別)



## 天地を喰らう

ACT

超人気アーケードゲームが堂々の登場。三国志の武将たちの激闘が今、ＡＣＴとして蘇る！



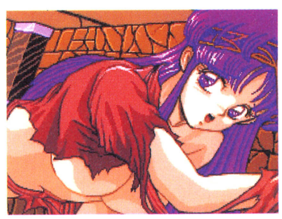
●発売日
6月17日
●価格
7,800円(税別)



## ドラゴンナイトIII

RPG

人気沸騰中のウワサのギャルＲＰＧがいよいよ登場！　ホロリとさせるストーリーが泣ける!!

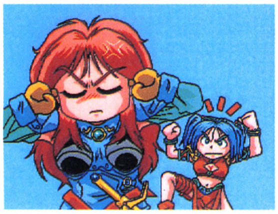


●発売日
6月下旬予定
●価格
7,800円(税別)

NECアベニュー

## バステッド

AVG 同名ＯＶＡも順調に制作中の話題のアクションＡＶＧ。フルサイズのビジュアルは必見！



●発売日 未定
●価格 未定



## レニーブラスター

ACT ハードボイルドな香りを漂わせるＡＣＴ。末弥純氏デザインのキャラの渋さが光る！



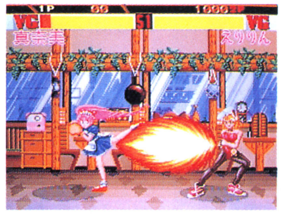
●発売日 未定
●価格 未定



戯　画

## アドヴァンストV.G.

ACT 大評判の美少女対戦格闘ゲームがついに登場！　オリジナルキャラも増え、さらにヒートアップ!!



●発売日 7月22日
●価格 8,800円（税別）



ココナッツ・ジャパン

## 卒業写真&美姫

AVG ひとつのソフトで２つのストーリーが楽しめる。話題を呼んだソフトがパワーアップして登場。

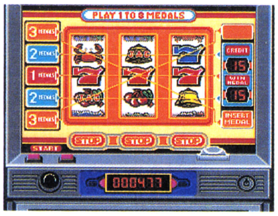



●発売日 6月下旬
●価格 7,800円（税別）



## パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ

ETC 息の長い人気を誇るシリーズ第３弾。新たにパチスロも加わって楽しさ倍増！



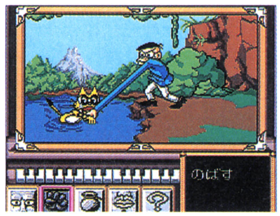
●発売日 発売中
●価格 8,800円（税込）



ソニーミュージックエンタテインメント

## 爆伝アンバランスゾーン

AVG 赤塚不二夫氏キャラデザインというギャグＡＶＧ。とにかくナンセンスなギャグが魅力。



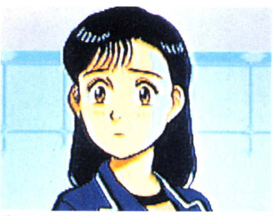
●発売日 発売中
●価格 7,800円（税別）



ソフィックス

## YAWARA！2

DC 空前のヒットを引き起こした同名コミックのデジコミ化第２弾。新たにクイズモードも登場。



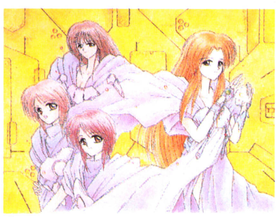
●発売日 7月22日
●価格 7,900円（税別）



徳間書店インターメディア

## 電脳天使〜デジタルアンジュ〜

AVG 『初恋物語』の中のミニゲームをベースに生まれたＡＶＧ。豪華声優陣など楽しさ一杯。



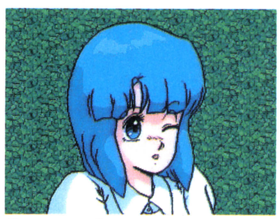
●発売日 未定
●価格 未定



ナグザット

## スーパーリアル麻雀PⅡPⅢカスタム

ETC アーケード版そのままに『リアル麻雀』がパワーアップ！　限界ギリギリのアニメが炸裂!!



●発売日 夏発売予定
●価格 未定



日本テレネット

## コズミック・ファンタジー4〜銀河少年伝説〜 –突入編–（伝説のプレリュード）

RPG 大河宇宙冒険ＲＰＧシリーズ第４弾。新たにアドベンチャー部を追加、最高のクオリティで迫る!!



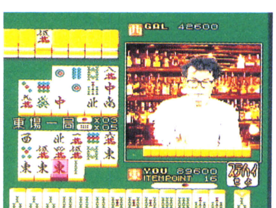
●発売日 6月10日
●価格 7,600円（税別）



ニチブツ

## まーじゃんファッション物語

ETC 実写取り込みの美しい映像が魅力の本格派麻雀ゲーム。すべての面でのこだわりが光る。



●発売日 7月下旬予定
●価格 8,500円（税込）



## 聖戦士伝承〜雀卓の騎士〜

ETC 美少女ビジュアル満載の麻雀ゲーム。麻雀だけでなく、デジコミ風のストーリーモードも魅力満点。



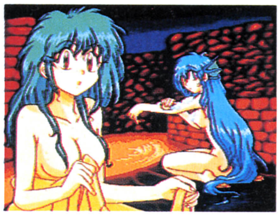
●発売日 6月下旬予定
●価格 8,500円（税別）

パック・イン・ビデオ

## KO世紀ビースト三獣士～ガイア復活完結編～

RPG

人気ＯＶＡを堂々ＲＰＧ化。戦闘画面での、ビッグサイズキャラのアニメーションは大迫力。



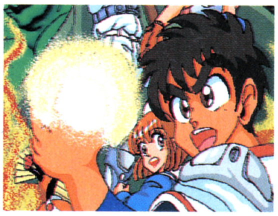
●発売日
6月17日
●価格
8,800円(税別)



## ベースボーラー

RPG

戦闘が野球という一風変わったＲＰＧ。プレイヤーを育て上げ、熱い野球バトルを繰り広げろ！



●発売日
未定
●価格
未定

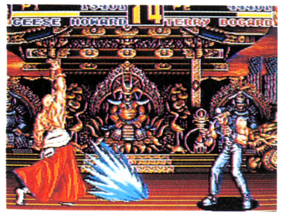


ハドソン

## 餓狼伝説SPECIAL

ACT

『餓狼』シリーズの第３弾『スペシャル』が、多機種に先駆け、ＡＣ専用でＰＣに登場!!




●発売日
7月発売
●価格
未定



ハドソン

## 空想科学世界ガリバー

RPG

『天外』シリーズでお馴染みの広井王子氏原作のＲＰＧ。不思議な世界を舞台に展開する物語は圧巻。



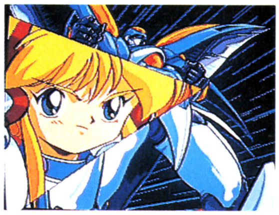
●発売日
未定
●価格
未定



## 銀河お嬢様伝説ユナ2

DC

人気ＤＣの続編。新キャラの登場でますます盛り上がるユナワールド。カードバトルも激アツ!!。



●発売日
未定
●価格
未定



## 聖夜物語

RPG

〝今までにないＲＰＧ〟をコンセプトにした意欲作。マルチシナリオがよりプレイを盛り上げる。




●発売日
未定
●価格
未定

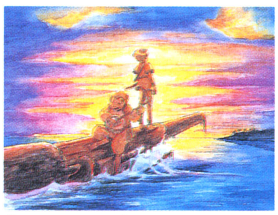


ハドソン

## 天外魔境III

RPG

ＰＣの代表的ＲＰＧ『天外』シリーズの第３弾。ＡＣ専用になり、圧倒的な迫力で三度見参!!



●発売日
未定
●価格
未定



## ネオ・ネクタリス

SLG

名作ＳＬＧ『ネクタリス』がパワーアップして再登場。シナリオも一新して、帰ってきた!!



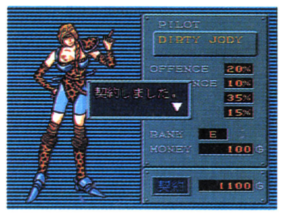
●発売日
7月29日
●価格
6,800円(税別)



## ハイパーウォーズ

SLG

電撃ＰＣエンジンの読者参加ゲームがＳＬＧに！　完全オリジナルのマシン製造がウリ!!




●発売日
未定
●価格
未定

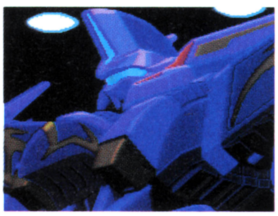


ハドソン

## ブラッド・ギア

A・RPG

横スクロールＡ・ＲＰＧ。ハードなストーリーの中を、〝アームズ〟が疾走する！



●発売日
未定
●価格
未定



## 龍虎の拳

ACT

気力、体力の２つのゲージを駆使し、超必殺技を出しまくれ！超ビッグサイズキャラが魅力的。




●発売日
発売中
●価格
6,900円(税別)



## ロードス島戦記II

RPG

タクティカルコンバットが魅力の超大人気ＲＰＧ第２弾。前作よりシステムが大幅にパワーアップ。

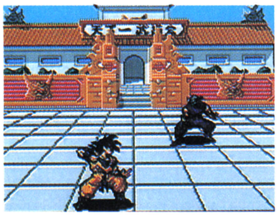



●発売日
未定
●価格
未定

バンダイ

## ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説

ETC 超人気アニメがついにPCエンジンに登場！ プレイング・アニメーションのバトルがド迫力!!



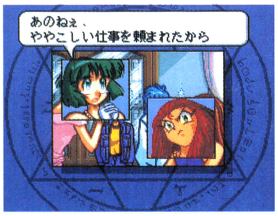
●発売日 未定
●価格 未定



バンプレスト

## GS美神

AVG デジコミ感覚のAVG。敵との戦闘はカードバトル！ アニメと同じ声優が喋りまくる！




●発売日 7月29日
●価格 8,800円(税別)



## 美少女戦士セーラームーン

DC TV、コミックで大人気の『セーラームーン』がDC化。気になるストーリーはPCオリジナル！



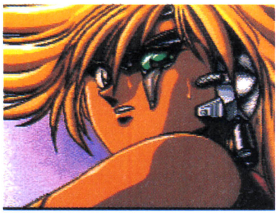
●発売日 8月5日
●価格 8,800円(税別)



ビクターエンタテインメント

## アルシャーク

RPG パソコンから移植のSF・RPG。各惑星に散らばる30以上の街を舞台に、壮大なストーリーが展開。

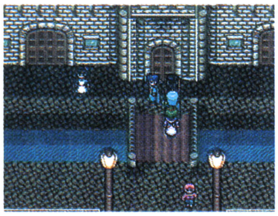


●発売日 8月26日
●価格 8,800円(税別)



## とらべらーず！ ～伝説をぶっとばせ～

RPG 世界を気ままに旅する、冒険者の活躍を描いた不思議な感じのRPG。ラブコメ風ストーリーも◎。



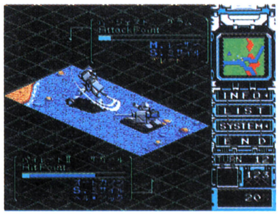
●発売日 未定
●価格 8,800円(税別)



ヒューマン

## バスティール2

SLG 前作のゲームシステムを一新し、ストーリー・キャラクターを強化したハードSF・SLG。



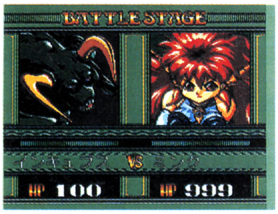
●発売日 7月上旬予定
●価格 8,400円(税別)



マイクロキャビン

## ドラゴンハーフ

ETC ボードゲームとRPGがドッキング。爆笑&仰天のイベントの連続が対戦プレイを盛り上げる！



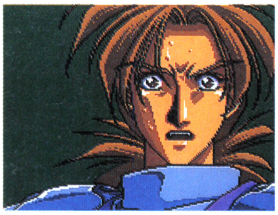

●発売日 6月予定
●価格 未定



ライトスタッフ

## アルナムの牙～獣族十二神従伝説～

RPG 『エメドラ』のキャラデザインでお馴染みの木村氏が全力投球で贈る、話題の新感覚RPG。

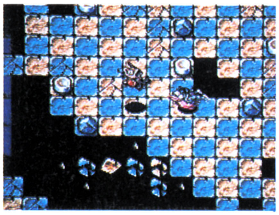


●発売日 未定
●価格 未定



## THE TV SHOW！

A・PZG 爆弾でフィールド上のタイルを破壊して敵を倒していくA・PZG。TV風ショーアップが魅力！



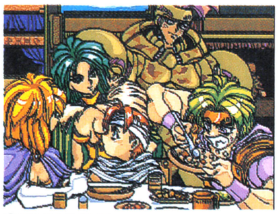
●発売日 未定
●価格 未定



ライトスタッフ

## フラッシュハイダース

ACT PCオリジナルの対戦型格闘ゲーム。賞金でキャラをパワーアップさせていくRPG的要素も！



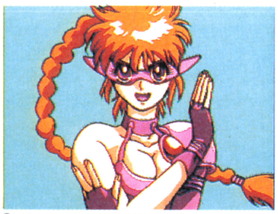
●発売日 発売中
●価格 7,800円(税別)



リバーヒルソフト

## プリンセス・ミネルバ

RPG 270パターンの着せ替えシステムや、斬新な戦闘画面など、楽しさ満載の美少女RPG。



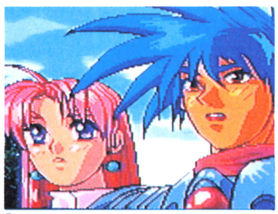
●発売日 発売中
●価格 7,800円(税別)



レイ・フォース

## スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争

RPG 豪華な声優陣、総時間4,000秒を越えるビジュアルシーンなど、前作をしのぐ壮大なスケールのRPG。



●発売日 10月21日
●価格 9,600円(税込)

# EVENT at RANDOM

おもちゃショーといえば、お祭り！　お祭りといえばイベント!!　というわけで、おもちゃショーには、各メーカーが趣向を凝らしたイベントを企画している。ここではその主なモノをピックアップしてみたぞ！

## HUDSON ハドソン



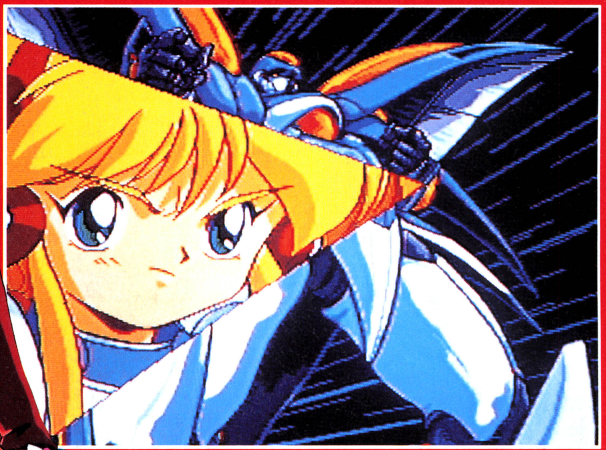
## 〝ユナ〟にもう会える!!

超豪華!『ユナ2』描き下ろしポスター

### 先着2,000名様に大プレゼント!!

あの〝ユナ〟がおもちゃショーに早くも登場だ！　なんとハドソンのブースで6／4、5の2日間に、それぞれ1,000名ずつに明貴美加氏描き下ろしの特製『ユナ2』ポスターを大プレゼント!!　ただ注意点がひとつ。これは先着順に配られるということ！　ど〜しても欲しい人は、開場と同時にハドソンブースまでダッシュだ!!　時間との戦いだぞ。

他にもハドソンブースでは、『餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ』ゲーム大会の予選が開催されるのだ。



| TIME | 4日(SAT) | 5日(SUN) |
|---|---|---|
| | OPEN | OPEN |
| 9:00 | **NEC HE** 『ワールドヒーローズ2』ゲーム大会 | **NEC HE** 『ワールドヒーローズ2』ゲーム大会 |
| 10:00 | **㈱バンダイ** 『ドラゴンボールZ～偉大なる孫悟空伝説～』説明会 | **㈱バンダイ** 『ドラゴンボールZ～偉大なる孫悟空伝説～』説明会 |
| 11:00 | **㈱テイジイエル販売** 『アドヴァンストV.G.』ゲーム大会決勝 | **㈱ライトスタッフ** 木村明広トークショー＆『THE TV SHOW』ゲーム大会 |
| 12:00 | **㈱リバーヒルソフト** 『プリンセス・ミネルバ』カラオケ＆レース大会 | **徳間インターメディア㈱** 『電脳天使』クイズ大会＆トークショー |
| 13:00 | **㈱ライトスタッフ** 木村明広トークショー＆『THE TV SHOW』ゲーム大会 | **㈱小学館** ゲーマー太刀川に挑戦!! 異種格闘技戦 決勝 |
| 14:00 | **徳間インターメディア㈱** 『電脳天使』クイズ大会＆トークショー | **㈱レイ・フォース** 井上喜久子トークショー |
| 15:00 | **㈱小学館** ゲーマー太刀川に挑戦!! 異種格闘技戦 決勝 | **NECアベニュー㈱** 葉山宏二トークショー |
| 16:00 | **㈱ハドソン** 『餓狼伝説SPECIAL』ゲーム大会決勝 | **㈱ハドソン** 『餓狼伝説SPECIAL』ゲーム大会決勝 |
| 17:30 | CLOSE | CLOSE |

スケジュール表

# MAIN STAGE メインステージ

さてさて、今年もやってきましたおもちゃショー。NECメインステージでは『餓狼SP』を始め、期待の新作ソフトによるゲーム大会や人気声優のトークショーなど、絶対見のがせない企画がめじろ押し！



レイ・フォース〈5日(日)14:00～〉

## 井上喜久子トークショー

『スタートリング・オデッセイII』のヒロイン、ジュリア役の井上喜久子さんの歌ありプレゼントありの楽しいトークショー。

NECアベニュー〈5日(日)15:00～〉

## 葉山宏二トークショー

鬼才・葉山宏二の絶妙なシャベリと、ギンギンのサウンドが幕張メッセを駆ける！話題作『姐』のサウンドの制作秘話や、初公開サウンドを聞くチャンスだ!!

ライトスタッフ〈4日(土)13:00～、5日(日)11:00～〉

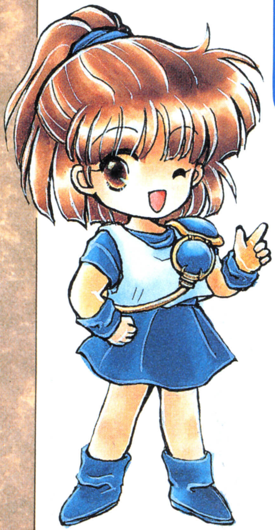
## 木村明広トークショー

数々の魅力的なキャラクターを生み出してきた木村明広氏みずからが、いま話題の最新作『アルナムの牙』について語るぞ。ファンのみんなは要チェックだ！

リバーヒルソフト〈4日(土)12:00～〉

## カラオケ＆レース大会

人気RPG『プリンセス・ミネルバ』を使ったカラオケとイベントクリアタイムトライアルを組み合わせたゲーム大会を開催。優勝者予想クイズもあり、豪華商品多数。



# COMPILE コンパイル

## "ぷよぷよランド"開催!

**●ぷよぷよ大会**

腕自慢のぷよ名人は全員集合！　最強の名をかけた、ぷよぷよ王者決定戦だ。

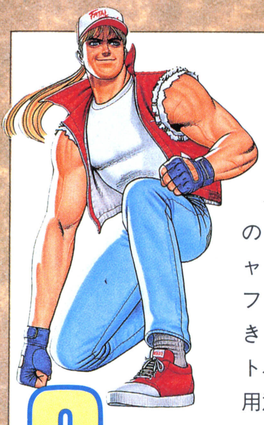
**●集まれ!ぷよぷよパフォーマー**

Tシャツ・フェイスペイント、ぷよ美人、コスプレと、ウケるが勝ちのパフォーマンス大会。

**●ぷよぷよラリー**

ラリーカードを完成させて、特製オリジナルCD（引換券）を手にいれよう！

※受付はコンパイルブースへ!



# SNK エスエヌケイ

## "ネオ・ジオコスプレ選手権"開催

ネオ・ジオソフトに登場するキャラクターのコスプレコンテスト。キミたちの好きなキャラクターになりきって、コスチュームやパフォーマンス（声まね、ポーズなど）のなりきり度を競う。"ベストコスプレ賞"や"ベストパフォーマンス賞"など、さまざまな賞が用意されているぞ。

**参加者受付**　10:00～15:00
SNKブース
インフォメーションへ

# 電撃ブースがキミを待つ!!

3大ソフトと

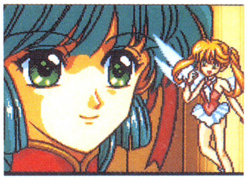



おもちゃショーにはいろいろなメーカーのブースがある。もちろん、その中には世界に誇る〝電撃ブース〟が存在する。ブース内では、空前絶後、最強の3タイトルのソフトがキミを待つ！ その名も、華やかな『女神天国』！ 健やかな『聖夜物語』！ 鮮やかな『DUO COMIC 爆れつハンター』！ そして、その奥には禁断のイベント・メガパラスロットが待っているのである。

**'94 6/4〜6/5 (9:00〜17:30)**
**in幕張メッセ NECブース内**

## 女神天国

| NEC HE | 7月発売予定 | ￥7,800 |
|---|---|---|

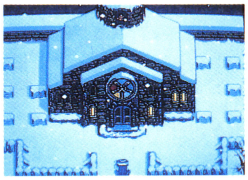


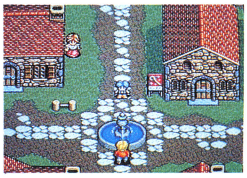


言わずとしれた、本誌大好評連載中の読者参加RPGの堂々のPCゲーム化である。究極の装備システム〝着せ替えシステム〟を堂々と搭載し、美麗ビジュアルの雨あられ、爆笑魔法ビシバシのバトルモード、意外と普通っぽいフィールドと、なにからなにまで最高〜のRPGなのだ。

## 聖夜物語

| ハドソン | 年末発売予定 | 価格未定 |
|---|---|---|





あの『エメラルドドラゴン』の飯淳氏入魂のシナリオによる、超期待のマルチシナリオRPG。今月号で発表になったばかりの、このピッカピカの最新作に、電撃ブースでは早くも触れることができるのだ。その詩的な深みのある世界をぜひキミ自身の手で体験してみよう！

## メガパラスロットでイロイロもらえ!!

〝メガパラスロット〟！ それは禁断のイベントである。PCエンジン版『女神天国』の着せ替えシステムに独自の改良を加えたシステムにより、参加者の運命を一瞬にして見抜いてしまう、恐怖のイベントなのである。参加は、おもちゃショー開催中に電撃ブースで配られる参加券を持つ人のみ。運命の女神が微笑む人には、メガパラ特製テレカ、メガパラポスター、メガパラ信者免許証、そして、電撃PCエンジン特製ダイスセットがもらえるのだ。他にもイロイロあるぞ！



# DUO COMIC 爆れつハンター

| メディアワークス | 6月30日発売 | ￥1,980 |
| --- | --- | --- |

## ポイント3 ここがスゴイ!!



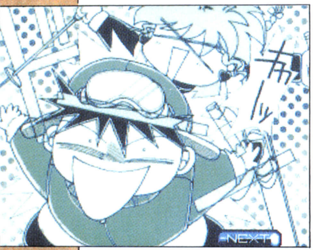
描き下ろしコミック＆ポスター収録のオールカラー・ファンブックは、ファンならずとも手に入れたい1作。

そして林原めぐみサンを筆頭とした豪華声優陣が、臨場感いっぱいに活躍するＣＤロムコミックは、老舗メーカー・ハドソンの技術が集結した、まさにニューメディア。これが合わせて1,980円！　の大盤振舞!!



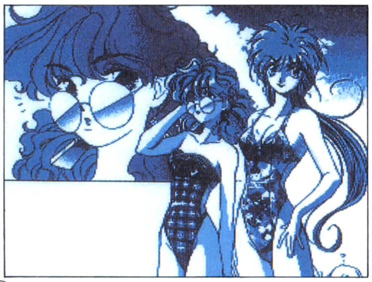
## ポイント1 DUO COMICとは？

コミック画稿を取り込み、声優や効果音、画面処理などの演出で、モニター上に展開するＣＤロムコミック。



## ポイント2 『爆れつハンター』とは？

月刊電撃コミックＧＡＯ！で連載中の大人気ファンタジー。原作・あかほりさとる、作画・臣士れいコンビの生む、爆れつな明るさが魅力！



◀画面上での色をイロイロと変えることができるほかにも、遊びやすさ抜群のシステムが一杯。

▲ギャグあり、シリアスあり、おなじみのキャラたちが、くり広げる大冒険の数々！

特製メガパラテレカ




メガパラ特大ポスター




信者免許証




電撃PC特製ダイス





せいせんしでんしょう
聖戦士伝承
雀卓の騎士
じゃんたくのきし
PC Engine
CD-ROM²
《キャラクターデザイン・作画監督》 湖川友謙
《声の出演》 中原茂・水谷優子
田中秀幸・伊藤美紀・篠原恵美
根谷美智子・石森達幸
まるたまり・吉田古奈美
宮田浩徳・細井治・熊谷ニーナ
西村ちなみ・福島おりね
ピアレス
はっ そうだ!
リダ… リダ王城はどうなったか
知らないか!?
下級兵士
オリビー
東場一局
25000LP
24000LP
0BP
PCエンジン
スーパーCD-ROM²専用ソフト
'94年6月下旬発売予定
予定価格 8,500円(税別)
© 1994 Nihon Bussan Co., Ltd.
麻雀の役を
憶えている者は
幸せである。
我々は
その記憶を
印されて地上に
生まれてきたが、
それを思い出すことなく
安易に和了る性を持たされたから。
それゆえに、精霊たちが語る
この物語を伝えよう…
これから始まろうとしている……
聖戦士たちの物語を……。
Nichibutsu
日本物産株式会社
大阪市北区天神橋1丁目12番9号
'94東京おもちゃショー 6月4日(土)・5日(日)
Nichibutsuブースで会いましょう!
新作ソフトが目白押し! F1マシンもやってくるぞ!
'94東京おもちゃショー
NECブースに注目!!
期待のニューマシンや新作ソフトがいっぱい!!
たのしさいっぱい 超うれしい
いろいろマルチ おもしろメディア
■一般公開日:6/4(土)・5(日) 9:00~17:30
■会 場:幕張メッセ
■NECブース:展示ホール2
■入 場 料:500円

H・Y・P・E・R・W・A・R・S

# BATTLE JOURNAL

ハイパーウォーズ　バトルジャーナル



## 水面下で激闘続発!

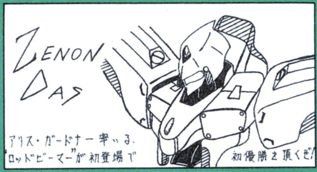
**水面を突き破ってミサイルが飛び出す。水中対水上、激しさを増す戦いに水飛沫が飛び散る。**

ワールドサーキット第4戦が、惑星キャメロットで開始された。この海洋比9：1を誇る星での戦いの特徴は、フィールドに平均で4mほど張られている水である。このため水の抵抗により、歩行が困難となるため、機動力が大幅に減少している。そして水の抵抗を受けない空中機動タイプのビーストも、濃密な大気が大きなネックとなり、機動力が10%減少している。このような戦いには、爬虫類型ジーンの特性が最大限に活かされるようだ。ここでは機動力を確保するために、足ヒレのついたタイプや、ワニ型といった珍しいバトルビーストが見受けられる。また、イヌかきして泳ぐ四足獣型といったユーモラスな光景が見られ、場内に笑いが起こっている。

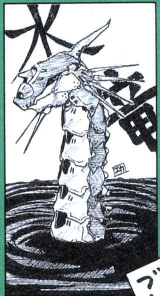
### ●イラスト的参加者




◀愛知県・桜井ひでた、たしかに大人気である……。




▼愛知県・HAM　ヘビィ・メタル風ですな。



▲東京都・山根功太郎　迫力!!




▲茨城県・こすろべ来希　涙、涙ですな〜。




◀栃木県・ウポポ　勝者の余裕ですな。

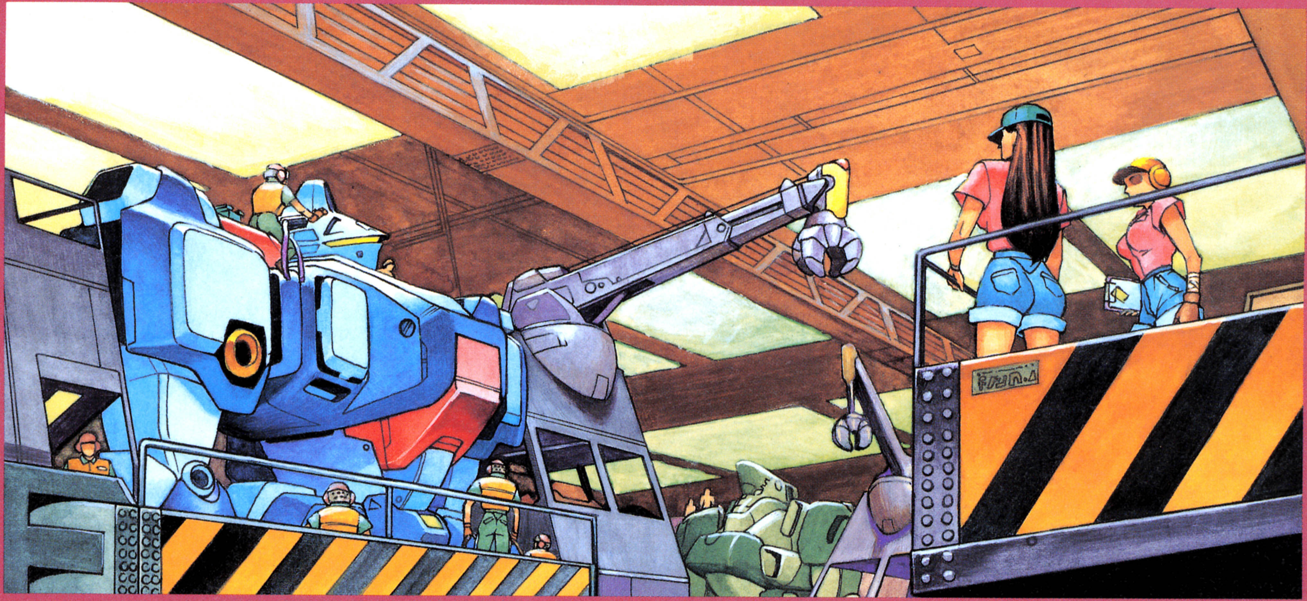



▶愛媛県・とびしまっー!　でも邪道もなかなか……。




◀新潟県・ネオスネオ　たしかに……。

# “ロッドビーマー”大躍進!!



**キャメロットウォー予選が始まる中、新規参入チーム『ロッドビーマー』の快進撃が続く。**

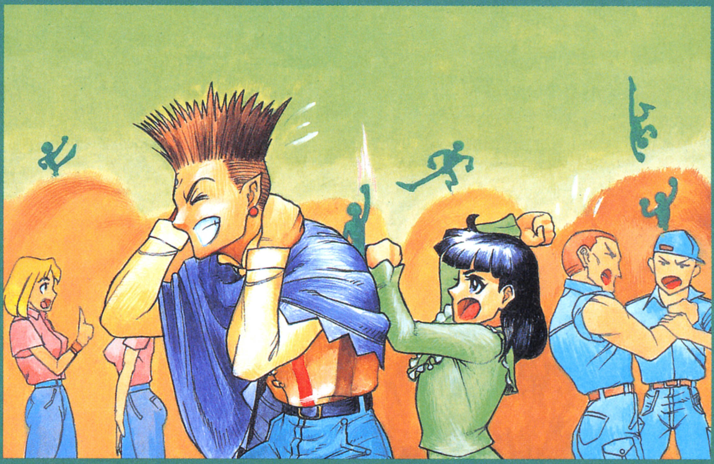
シーズン途中からの参加ということで注目を浴びていた〝ロッドビーマー〟だが、ノウハウをため込んだ他チームを相手に一歩も引けをとらず、勝ち上がっていくところが目立つ。まさに大躍進といえるだろう。もっとも、初出場のためのデータ不足で、ノーマークに近い状態だったということも考慮に入れねばなるまい。どちらにしても今大会を含めて今シーズンも残り3戦。最後まで目の離せない戦いが続きそうだ。

## ロッドビーマー内部にキシミ走る!!

**新チームロッドビーマー首脳陣が、会議中に大喧嘩という前代未聞の事態。早くも分裂の危機⁉**

快進撃を伝えたばかりのロッドビーマーだが、すでに内部では分裂騒動がおきているという衝撃の画像を入手した。両親の事故という不幸を背負いながらも、その遺志をつぐ若きオーナー、アリス嬢には荷が重かったのだろうか？

このままの状態が続けば、ビーストの製造・開発の停止、最終的にはチームは崩壊という事態も考えられる。チームの調子が悪くないだけに、早急な対策が望まれる。ただ、関係改善は疑問？　というのが関係者の一致した見方である。





# 『ハイパーウォーズ』試乗体験記
## VOLUME 2

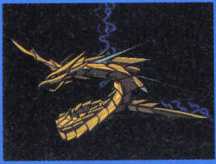


みなさんお待ちかね、美人ＢＢパイロットミリアちゃんの、ＰＣエンジン版ハイパーウォーズ試乗体験記。これさえ読めばもうバッチリ（死語）よ。第２回は因子について説明するわ。

## 爬虫類型ジーン

爬虫類ってトカゲとかヘビってイメージがあって、あんまりスキじゃないのよね。爬虫類型ジーンの特徴は、装甲の厚さとHPの多さね。短所としてはキャパシティが少ないってことかしら。

| DATA | サリュート（爬虫類型） |
|---|---|
| 総合装甲値 | 55 |
| 総合HP | 240 |
| 総合移動係数 | 19 |
| キャパシティ | 10 |
| 最大稼働ターン | 45 |

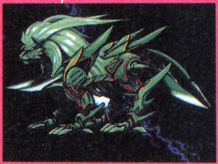


◀ヘビ型バトルビースト・サリュート。尻尾攻撃は強力よ。

## 獣四足型ジーン

イメージ的には馬とか虎とかよね。地上型としては最高の移動力をもってるし、装甲も爬虫類型に次いで厚い装甲を持っているわ。ただ、長時間戦えないっていうのがちょっと痛いところなのよね。

| DATA | バルツァー（獣四足型） |
|---|---|
| 総合装甲値 | 49 |
| 総合HP | 210 |
| 総合移動係数 | 16 |
| キャパシティ | 40 |
| 最大稼働ターン | 32 |



◀ライオンがモデルのバルツァー。ノヴァビームを装備可。



## 鳥型ジーン

鳥型ジーンの特徴は、バトルビーストが飛行できるようになること。でもそのかわり、軽くするために装甲が薄くなるの。

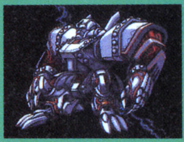


▶尻尾に、斧やランスをつけるのよ。

| DATA | リフレーム（鳥型） |
|---|---|
| 総合装甲値 | 10 |
| 総合HP | 160 |
| 総合移動係数 | 15 |
| キャパシティ | 80 |
| 最大稼働ターン | 78 |

## 獣二足型ジーン

わりと長時間の戦闘ができるのはいいけど、移動係数の悪さがちょっと痛いわね。考えた戦い方をしたほうがいいわ。



▶ゴリラがモデル。獣二足型ワイゼン。

| DATA | ワイゼン（獣二足型） |
|---|---|
| 総合装甲値 | 20 |
| 総合HP | 185 |
| 総合移動係数 | 21 |
| キャパシティ | 30 |
| 最大稼働ターン | 70 |

### 少しはわかりやすいDATAの見方①！

総合装甲値とは、頭、腕、胴、脚部の装甲値の総計。高いほど装甲が堅い。総合ＨＰは前４部のＨＰの合計を示す。総合移動係数は各地形での移動係数の合計を示す。低いほど高機動可。

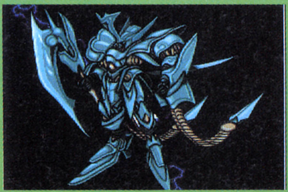


◀データを活かした有効な作戦を。

## 人型ジーン

すべての面において、バランスのとれた優等生因子。抜きんでた長所も短所もないので、いつもそこそこの戦い方をしてしまいがちでも逆に、あらゆる局面に安心して使える因子でもあるわ。武装や戦闘パターンなどで、得意な戦闘パターンをつくってあげてね。

| DATA | ガルディアス（人型） |
|---|---|
| 総合装甲値 | 30 |
| 総合HP | 200 |
| 総合移動係数 | 18 |
| キャパシティ | 55 |
| 最大稼働ターン | 49 |



▶人型バトルビースト・ガルディアス。レーザーカッターが強力よ。

### 少しはわかりやすいDATAの見方②！

キャパシティは各ビーストでの最大搭載能力を示す。大きいほど大重量の武器なども持てる。最大稼働ターンとは、通常行動できる限度のターン数を示す。大きいほど長時間行動が可。



◀ジーンにより、武器制限がある。

# EMERALD DRAGON MEMORIAL

## エメラルドドラゴンメモリアル 最終回

**キャラデザの木村明広氏・シナリオの飯淳氏のおふたりをゲストに迎えて『エメドラ』の魅力を語り合う「エメドラメモリアル」は、残念ながら今回で最終回。でも『エメドラ』が与えてくれた感動は、きっといつまでもみんなの心に残り続けてくれるはず。だから「えっ!? たった3回でもうおしまい?」なんて言葉はいいっこなしだ！ だって木村氏は『アルナムの牙』、飯氏は『聖夜物語』と、それぞれの新作が進行しているんだから。これからはそちらのほうの応援をよろしく！**




### 今月の名場面

リクエスト採用者は…

**埼玉県/観月弥生さん**

◀有終の美を飾るのは、タムリンが、自分がホルスの末裔だと知ってショックを受けるシーンだ。アトルシャンのセリフが印象的だったよね。実はコレ、一番リクエストの多かったシーンなんだ。

### 『エメラルドドラゴン』関連商品

「電撃ＣＤ文庫」(発行メディアワークス、定価3800円)。前々回ちょこっと紹介したけど、これは〝文庫〟といっても、声優さんを使ったドラマではないぞ。ゲーム本編で流れた音楽を収録した、ＢＧＭ集なんだ。また、付属のイラスト集では、木村氏の美麗なカラー＆未発表イラストや設定資料を完全収録。『エメドラ』の音楽と美術が同時に楽しめるのだ。









アトルシャンはタムリンを
抱きよせた
「世界中が敵になったとしても
君を守りぬいてみせる」
と語りかけながら…
ラストを飾る名場面
ついにビジュアル化!!

# 原作者とコミュニケートできる投稿コーナー！

## ご意見質問部門

みんなの質問や意見にお答えしてきたこのコーナーも、今回でいよいよラスト。奥の深〜い作品だけに、まだまだ語りつくせぬことがたくさん残ってる。あとはキミたち自身の心の内で、『エメドラ』世界をつくりあげていってほしいな。

●オストラコンの顔のキズ（？）は何ですか？〈兵庫県／くらた楽さん〉

◆あれはアザです。キャラの特徴をだそうとしてデザインしたものですが…もしかしたら彼の性格があんなに歪んだのと、過去に何か関係しているのかもしれませんね。（木村）

●サオシュヤントのモデルはスナフキンですよね。それでは、ワラムルのモデルは何ですか？〈栃木県／菱沼智之さん〉

◆サオシュヤントは、たまたま雰囲気が似てし

## 感想文部門

ドラマチックなストーリー、キャラクターたちの魅力、ビジュアル、システム…と、様々な要素がからまり合って多くのファンの心を魅了した『エメラルドドラゴン』。そんな『エメドラ』へのみんなの熱い想いを紹介するこのコーナー。ホントは、手紙やハガキをくれたすべての人の文章を紹介したいんだけど、そうもいかない。最終回の今回は、その中から3通を掲載だ！

●わたしが思ったのは、〝運命〟とは本当はどういうものなのかということ。ファルナやアトルシャンは「運命なんて信じない」といってました。生きてゆくこと、それはもうすでに始めと終わりが決まってしまっているということなのか？　バギンやヤマン、カルシュワル、山のミコ…彼らは確かに、運命を感じさせるような死に方をしました。でもみずから死を選んで逝った彼らは、決して後悔はしてないはず。ならば彼らは、あらかじめ決まった運命通りに人生を送ったわけではないと、わたしは思うんです。決められた道を歩むのではなく、みずから選んだ一生そのものが運命ではないでしょうか？　運命とは、自分の手でつくり、いくらでも変えることができるものだと、わたしは信じています。〈茨城県／水崎竜奈さん〉

◆みずからの力で切り開くことのできる〝運命〟。難しい理屈ぬきで、その力を持っている人のことを若者と呼ぶような気がするのです。年齢や外見じゃないんですよね。（飯）

●人間でありながら別の種族でもあるアトルシャンとタムリン。この２人の会話や行動には、「人とはちがう視点から見た、人への想い」がよく現れていると思う。人を救いたいと願うタムリン、そのタムリンを通して人の役にたちたいと思うアトルシャン。そうした２人の気持ちが、人でないものが人に対して抱く思いやりや優しさであるとすれば、それはとても素晴らしいものだと思える。また、いまどきの人間を代表するようなハスラムとファルナの駆け引きには、戦闘の中にあってさえ、心和むひとときが感じられた。こんな一癖も二癖もあるキャラはそういるもんじゃない。こんなゲームが存在したことに、本当に感謝したいと思う。「人とはちがう者の目から見た、人の喜びと悲しみ」。それが、ボクなりに考えた『エメドラ』のテーマだ。〈神奈川県／Ｄ．Ｓさん〉

◆『エメドラ』は正式な定義ではＲＰＧとはいえない。役を演じるようなゲームではなく、アトルシャンたちと共にキミたちが生きる!!　そういうお話なんですね。（飯）

●やはりビジュアルが最高だった。ＰＣでは『エメドラ』が初めてプレイするゲームだったので、最初にビジュアルを見たときはまるで映画を見ているようで、「えーっ、マジかよ〜ッ！」と叫んでしまった。その中でもボクが一番感動したのは、魔王ガルシアを倒したあと、タムリンが自分がホルスだとアトルシャンに告げるシーン。このときのＢＧＭが悲しい運命を彷彿（ほうふつ）とさせ、よけいに涙をさそう。「世界中が敵になったとしても――」というアトルシャンの言葉がすっげえカッコイイ！　男なら１度はそんなセリフを口にしてみたいと思った。

あと、楽しかったのはシミュレーションの要素が強いタクティカル・バトル。また、登場するキャラもみな魅力的でかっこよかった。ＳＣＤの特徴である〝キャラが実際にしゃべってくれる〟という点も、忘れちゃならない魅力のひとつだ。ハマリ役の声優さんも実に多かった。初心者にも楽しい相談コマンドやシナリオ等、ゲーム全体の出来も素晴らしかった。ぜひ続編や外伝もつくってほしいと思います。〈埼玉県／宮田圭さん〉

◆ボクも、あのシーンは大好きです。あのビジュアルこそ、ボクや木村が目指した、キャラクターの演技さえも超えた他のゲームではマネのできない何かを感じるからです。今年は、ボクと木村は別の作品を作ってますが、ここに築かれた結晶がいつの日かさらに輝きを増して再生するといいですね。（飯）

### Scenario ●シナリオ 飯淳氏のコメント



代表作は『エメドラ』『アルシャーク』など。現在は新作『聖夜物語』のシナリオを執筆中。

たくさんのお便りをありがとう！　このコーナーは、今回でおしまいですけど、こんなに大勢の人たちに支持された『エメドラ』は、ほんとに幸福者です。みんなの心に残る物語を書くため、ぼくも、もっともっとがんばりますね。来年の今ごろ、『聖夜物語』へのお便りに埋もれていることを夢見て……。正直、それだけが、ゲームを創るためのエネルギーなんですよ。



※文章の全文を掲載しきれないため、一部を省略したり、文意を変えないように編集することがあります。あらかじめ、ご了承ください。

まっただけです。ワラムルにもとくにモデルはいません。気分で描いただけなんですが、人気がですぎて正直ビックリしています。(木村)

●白龍や銀龍、エメラルドドラゴンはその後どうなったの？〈滋賀県／修羅の天狗さん〉

◆白龍はドラグリアであのままです。銀龍は2年ほどオヴィングストンの洞窟にいて、その後続編小説「Ｇａ－Ｒｙｕ」に登場します。エメラルドドラゴンはドラグリアに帰り、今は幸せ(？)に暮らしてますよ。(飯)

●サギーの死があまりにあっけなくて、悲しすぎます。〈北海道／市ノ瀬更紗さん〉

◆あれは、ジゴラ博士の「戦いはむなしい…」という言葉を強調するのに、構成上やむをえなかったのです。…ごめんなさい。(飯)

●「Ｇａ－Ｒｙｕ」の続きが読みたいです。〈青森県／有洙川真琴さん〉　『エメドラ２』をつくって！〈山形県／ありの妹さん〉

◆今は『聖夜物語』に全力投球しているので、そのあとでゆっくり考えますね！(飯)

## 投稿DATA

読者投稿によるキャラクター人気トップ10
(第1回から最終回までの合計総合順位)

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | タムリン | (596票) |
| 2位 | ワラムル | (283票) |
| 3位 | アトルシャン | (271票) |
| 4位 | ファルナ | (229票) |
| 5位 | ハスラム | (181票) |
| 6位 | ヤマン | (166票) |
| 7位 | サオシュヤント | (124票) |
| 8位 | オストラコン | (121票) |
| 9位 | フシュルタム | (11票) |
| 10位 | バギン | (10票) |

## イラスト部門

「エメドラメモリアル」にイラストを送ってくれた人、感想文を送ってくれた人、意見や質問を送ってくれた人…みんな本当にありがとう！　大勢のファンに愛された『エメドラ』は、とっても幸せなゲームだと思うぞ。あ、それから『エメドラ』のイラストは、これからもどしどし送ってくれるとうれしいな。「カラーチャンネル」や「玉手箱」のほうで引き続き紹介していくからね。



▶〈東京都／上杉成さん〉　ナイスなシャレ…かな？



▶〈長野県／望月さつきさん〉　ラ…ラブラブ18才って一体!?





▶〈長崎県／きざす羅流さん&東京都／あおばかずとさん〉　合作。



◀〈京都府／国士無双さん〉

◀〈東京都／玄米さん〉　私も知りません。






▲〈東京都／はひどろさん〉　ポップでカワイイですね。

▲〈長野県／実験台にされたい稜生さん〉　線がキレイですね。



▶〈福岡県／安藤沙由里さん〉　もちろん、がんばってます！



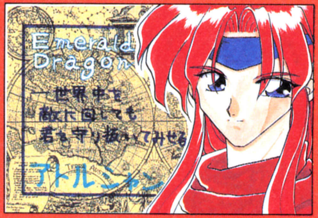
▶〈岩手県／たいさん〉　男性キャラの立場がない…。



▶〈高知県／月丘澪乃さん〉　きっとヤマンも喜んでくれそうなハガキです。

▼〈愛知県／紫月聡さん〉　天使になったヤマン…。





▲〈大阪府／流星みんとさん〉　今回のイラストのシーンですね。



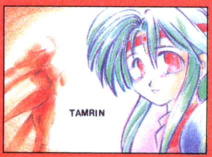
◀〈北海道／E・桜さん〉　子供の龍がプリティ！



◀〈大阪府／比沢辰利さん〉　ていねいなイラスト、ありがとう！



◀〈埼玉県／西川桐子さん〉　うろ～んってヤツらは何者？



◀〈東京都／水城たまきさん〉　キレイ。



◀〈千葉県／はにわさん〉　カワイクまとまってますね。

## Character Design

### ●キャラクターデザイン 木村明広氏のコメント



本誌でのアイデア募集が大好評だった『アルナムの牙』で総監督からキャラデザインまでもこなしている。

今回でこのイラストコーナーも、最終回を迎えることになりました。短い間でしたけど、皆さんの『エメドラ』に対する気持ちが、強く、熱く、感じ取ることができました。その気持ちを忘れずに、これからもがんばっていきたいと思います。次回作の『アルナムの牙』も『エメドラ』同様、応援してやって下さい。最後は、ハイレベルなイラストばかりでした。本当にありがとうございました。

●「エメラルドドラゴンメモリアル」は今回で終了です。応援、投稿ありがとう!

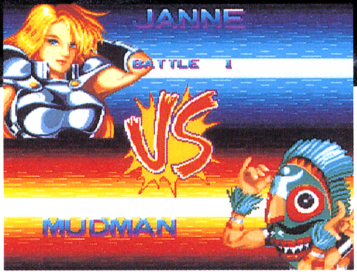
発売直前ソフトを徹底的にCHECK！　しかもジックリ読ませるぞ!!

# 新作ソフトレビュー委員会

今月のラインナップ
- ワールドヒーローズ2
- コズミック・ファンタジー4突入編
- KO世紀ビースト三獣士
- ザ・プロ野球SUPER'94
- 天地を喰らう
- ブランディッシュ
- ドラゴンハーフ

## ワールドヒーローズ2

ACT
ハドソン　SCD専用
6月4日発売／￥6,900




| | | | |
|---|---|---|---|
| テスト版完成度 | 100% | | |
| プレイ時間 | 9時間 | | |
| グラフィック | 5 | サウンド | 4 |
| 操作快適度 | 5 | ゲームバランス | 4 |
| オリジナリティ | 4 | コストパフォーマンス | 5 |
| プレイヤー | ウォルフ中村 | | |

### 移植度最高。原作が好きなら買い！

まずは移植の忠実度について。グラフィックはきれいだし、動きもキビキビとしているため、ＮＥＯ・ＧＥＯ版と比べてもほとんど遜色がない。事実、ＮＥＯ・ＧＥＯ版のユーザーでもある私がＰＣエンジン版を見て、どちらの機種か一瞬悩んでしまったほどだ。

また、ＣＤへのアクセス時間もかなり短い。対戦の直前に10秒程度読むのだが、画面上でカウントダウンしてくれることもあって、ストレスはほとんど感じなかった。オープニング、エンディング等のデモも完璧に移植されており、かなり忠実な移植であるといえる。

だが、もちろん「そっくりそのまま」なわけではない。違和感を感じた部分も２カ所ほどあった。

１カ所めは「投げ返し可能時間」が原作のＮＥＯ・ＧＥＯ版よりも長くなった点。そのため、反射的に投げ返すことが可能になっているのだ（原作では始めから投げ返す心の準備をしていないと不可能だった）。これによりゲームバランスも微妙に変わってしまったので、忠実な移植を望む人は不満に感じるかもしれない。ただ個人的には、実質的に対ディオ戦でしか使わなかった投げ返しシステムが「使える」戦法となったことで、ゲーム的におもしろくなったと感じたが……。

２カ所めは、中ボスのネオ・ギガス。本来なら彼は何種類ものプレイヤーキャラに変身しつつ戦うのだが、ＰＣエンジン版では２種類（攻撃能力のないネオ・ギガス形態を合わせると３種類）のキャラにしか変身できない。こればっかりはハードの制約なので、文句をいっても仕方がないだろう。ちなみにその２種類とは、プレイヤーが使っているキャラ＋他の13人からランダムで選ばれたキャラだ。やや寂しい感じはするが、プレイするたびにランダムのキャラが入れ替わるので（彼に負けてコンティニューした時も）、新鮮味はある。『ワーヒー２』は大味なイメージがあるゲームだけに、嫌う人がいることも事実。しかし同時にそこが魅力でもあるのだ。ＰＣエンジン版はそれらの要素も含めてバッチリと移植されているので、原作に魅力を感じている人には自信をもっておススメしよう！



## レビュー委員会顔見せ

今回は、担当編集者が委員の素顔をレポート



### 岩崎啓真［獅子座 B型］
**ゲームを心底愛するクリエイター**

今はあるゲーム機の開発環境を手に入れて、それに心を奪われているようだ。ゲームを作っている期間は、眼のまわりの色がドス黒くなってくる。これからそういう時期に入るそうな。



### ウォルフ中村［魚座 AB型］
**SPGと格闘好きなベテラン**

編集部に出入りしているライターの中でももっとも経験豊富で、新米の面倒見のよいリーダー的な存在。人柄もよく、編集者の信頼も厚い。格闘ゲームではプロレス系キャラばっか使う。

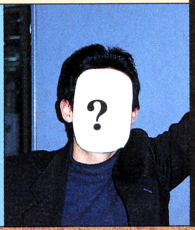
### ウキキ松崎［牡羊座 O型］
**オールマイティなゲーム猿**

格闘ゲームをはじめとして、ゲーム全般に通じており、かなりうまい。しかし物事をあまり深く考えていないらしいゲーム猿。だから編集部では彼を呼ぶのに、「ウキキっ」と叫ぶのだ。



### 城イドム［牡牛座 A型］
**正真正銘まっとうなゲーム好き**

ゲーム好きには珍しい肉体派。毎日欠かさずトレーニングしているというからすごい。といってもゲイではない（本人談）ので、そのテの方からのファンレターは困るようだ。



**採点表の読み方❶**

各ゲームについての６項目の評価は５段階で、数字が大きいほど高い評価。３点が標準的な目安。テスト版完成度は100%が原則だが、間に合わない場合はマスター版とほとんど変わらないもののみ取り上げ、完成度も表示した。

# コズミック・ファンタジー4 突入編

RPG

日本テレネット　SCD専用

6月10日発売／¥7,600




| テスト版完成度 | | 100% | |
|---|---|---|---|
| プレイ時間 | | 20時間 | |
| グラフィック | 4 | サウンド | 3 |
| 操作快適度 | 2 | ゲームバランス | 1 |
| オリジナリティ | 3 | コストパフォーマンス | 2 |
| プレイヤー | | 岩崎啓真 | |

## 人気シリーズRPGの最新作

まず最初にエンカウントである。最近のＲＰＧの比較的低いエンカウントに慣れている感覚からすると戦闘が極めて多い。比較的歩ける時で１画面程度、多い時になると３～４歩で敵と遭遇する。それに加えてダンジョンのマップが陰険である。基本的には一つのダンジョンマップの文字どおり端から端までほとんどすべてを歩かされる仕掛けになっている。プレイ中でダンジョンにいた平均の時間は１個につき軽く２時間を超えると思われる（ちなみにダンジョンは７つなので、プレイタイムの大半はダンジョンを突破するのに費やしたことになる)。

戦闘は『ＦＦ』以来一つの流れになってきたリアルタイムバトルを対面型戦闘システムに持ち込んだ本邦初の試みであるが、いまひとつ。アイデアはいいが操作性に難があるのだ。つまり敵が行動している最中にはキャラクター選択用カーソルを動かすことすらできなくなってしまうのだ。攻撃などの行動を可能にしろとまでは言わないが、選択カーソルすら動かないために戦闘の間中、方向キーを連打することになってしまう。このせいで指がツリそうになるうえ、戦闘の背景の中にカーソルが隠れてほとんど見えなくなることまであるので、プレイしていてイライラしてしまうのだ。

さらにバランスも問題。まず恐ろしいくらい良く空振りする。数えたところでは28回連続空振りというのも見た（対普通のザコで)。対して魔法は100％命中するので、空振りをするくらいなら魔法を使う方が絶対に効率がいいことになる。そこでＭＰの消耗を抑えるためにアイテムに入っている（ＭＰを使わない）魔法ばかりを使う戦闘が延々続く。どうせ敵の攻撃が当たってもほんの少しのダメージしか受けない場合がほとんどなので、なんの問題も起きないのだ。

ここでまとめてみよう。『コズミック４突入編』は高いエンカウントで広いマップの中を延々歩き、時間のかかる単調な戦闘を繰り返すゲームなのである。それでもこのグラフィックやキャラが見たいひとなら買っても良いでしょう。

# KO世紀ビースト三獣士

RPG

パック・イン・ビデオ　SCD専用

6月17日発売／¥8,800



## ギャグあり恋ありのRPG

マップ移動中に「避け補正」を設けてるのに、方向キーの斜め入力を受け付けないとか、基本的なところで煩わしいのが残念だけど、マップは複雑じゃないし、遠路のおつかいがメインなので（面倒くさくも感じるけど）基本的にスムーズにゲームが進むよ。ただ、イベント・魔法・武器類など全体を通してのボリュームはＣＤのＲＰＧにしては小さめだから、大作より手軽な作品が好きな人向けだと思うな。バランス面ではラストだけちょっとキツいと思うけど、ほかはアクセス・敵出現率・経験値稼ぎなどの多さでとくに悩まされることはないので安心。

シナリオも悪くないけれども、このゲームの一番の楽しみ方はキャラの漫才みたいな会話を笑いながら遊ぶことだと思うぞ。

| テスト版完成度 | 100% | プレイヤー | 城イドム | | |
|---|---|---|---|---|---|
| プレイ時間 | 19時間 | | | | |
| グラフィック | 2 | 操作快適度 | 3 | オリジナリティ | 2 |
| サウンド | 2 | ゲームバランス | 3 | コストパフォーマンス | 2 |

# ザ・プロ野球SUPER'94

SPG

インテック　SCD専用

6月17日発売／¥7,200



## 独自システムの野球ゲーム

実名の選手に戦術を細かく指示できるので、監督気分が味わえる。ただ、指示するたびにランを押す必要があるため、ややめんどうだ。一度指示するとずっとそのままなのもイマイチ。また、ペナントレースは130試合モードだけになったので、試合をスキップ(結果だけを出す)させても時間がかかる。しかもリーグ優勝を逃すとゲームオーバーになってしまうし…（もちろん日本シリーズに勝てばエンディングを見ることができる)。試合中、それ以外を問わず全体的にキー入力を要求されることが多いのだが、そのタイミングも疑問。もっと減らせるはずだ。

外野の守備位置がわかりづらい等の問題点はあるものの、ふつうの「野球ＡＣＴ」としても十分遊べるところはいい。

| テスト版完成度 | 99% | プレイヤー | ウォルフ中村 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| プレイ時間 | 17時間 | | | | |
| グラフィック | 3 | 操作快適度 | 3 | オリジナリティ | 4 |
| サウンド | 3 | ゲームバランス | 3 | コストパフォーマンス | 3 |



新米ライター・イドムのレビューは夜作られる　連載4 PART1

「プロのゲーマーに大切なものは？」さーて、みんなこう聞かれたら何を思い浮かべるかな？　私も経験をちょびっとは積んで、ゲーマーに大切な条件の一つを悟ったぞ。それはズバリ、「つまらないゲームも楽しめる」能力である！

# 天地を喰らう

ACT　NECアベニュー　SCD専用
6月17日発売／¥7,800



| テスト版完成度 | 100% | | |
|---|---|---|---|
| プレイ時間 | 10時間 | | |
| グラフィック | 4 | サウンド | 3 |
| 操作快適度 | 3 | ゲームバランス | 3 |
| オリジナリティ | 3 | コストパフォーマンス | 3 |
| プレイヤー | ウキキ松崎 | | |

## アーケード人気ゲームがついに発売!!

昔、ゲーセンでこのゲームのエンディングを見るために、かなり金を使った覚えがあるなぁ。三国志という設定が良かったし、なにしろキャラが本宮ひろ志ということで、かなりお気に入りのゲームだったのだ。

で、ＰＣエンジン版なんだけど、移植度は完璧とは言えないものの、雰囲気はよく出ていると思う。グラフィックもなかなかキレイだし、背景などは本物（アーケード版）に近いデキだ。でも、久しぶりにプレイしたせいか、キャラクターのサイズが小さくなっているような気がした。まぁ、それはいいんだけど、敵キャラがたくさん出てくると、かなり画面がチラつくのにはまいった。敵キャラどうしが重なると、完全に姿が消えてしまうのでこれはなんとかしてほしかった。

それと、いろいろ種類のあった〝計略〟（ボムのようなもの）もなくなり、ただボタンを押すと画面が光って敵を全滅させるものだけになってしまった。後ろから味方の兵隊さんが弓矢を撃って援護してくれたり、オプションが付いたりとなかなか見ているだけで楽しかったのになぁ……残念。

キャラクターのしゃべりが、アーケード版では４種類のどのキャラを選んでも同じ声だった（と、思う）のに、ちゃんとそれぞれのキャラに声優を割り当てているのはポイントが高い。もちろん、アーケード版の声も入っているので、あの声が好きな（笑）人は安心していいぞ。だいぶ前に発売された『フォゴットンワールド』もそうだったけど、この点はファンにはとってもうれしい配慮だね。

６年前のゲームなのでどうかな？　と、思ったけど今プレイしてもそれなりに楽しめると思う。しかし、これはもとのアーケード版が大好きで、しかも三国志の世界を知っているからいえる意見なのかも。オリジナルのゲームや三国志をまったく知らない人間が、普通のＡＣＴとしてプレイした場合は、やや単調なゲームに思えるかもしれない。

ところでこのゲームの続編（ボクはあまり好きではないけど……）は移植されるのだろうか？　アーケード版同様エンディングで、ソレらしい終わりかたをしていたので……。

# ブランディッシュ

A·RPG　NEC HE　SCD専用
6月17日発売／¥7,800




| テスト版完成度 | 100% | | |
|---|---|---|---|
| プレイ時間 | 15時間 | | |
| グラフィック | 4 | サウンド | 5 |
| 操作快適度 | 4 | ゲームバランス | 5 |
| オリジナリティ | 4 | コストパフォーマンス | 4 |
| プレイヤー | 城イドム | | |

## 探索と発見のパズル感覚A·RPG

これはおもしろい！　このゲームにはちょっとプレイしたら、すぐやみつきになる魅力がある。私はパソコン版をプレイしていないので、キャラクターが向きをかえる時に画面が瞬時に切り替わるシステムに最初はとまどってしまったけど、プレイしているうちにすぐに慣れた。ＰＣ版はマウス対応もした親切設計だけど、パッドでもアイテム選択時にちょっと煩(わずら)わしいくらいで、あとは問題なくプレイＯＫ。気になるアクセス具合はアーケードカードを使わずにプレイしてもまったく気にならなかったので安心していいぞ。

ゲームのスタイルを簡単に紹介すると、マップ探索が主体だけれどもオートマッピング機能があって道順攻略はラクチン、ストーリーは味つけ程度で、楽しさの大半はダンジョン脱出のための探索と発見のおもしろさにあるゲームといえそう。遊んだ感触としてはＡ・ＲＰＧというよりも、簡単なアクションで探索するゲームといった感じかな。アクションの度合は低めに作られているから、反射神経に自信のない人でも大丈夫だと思うよ。

ダンジョン内には壁に隠れたスイッチや落とし穴と種類も様々な仕掛けが施(ほどこ)されていて、プレイヤーはアイテムを集めたり、秘密のスイッチを押したりして、最上階をひたすらめざす。同じ場所に立っていてもキャラの向く方向による４視点で見え方が違うので、今までにない探索の楽しさが生まれてくるんだ。

ゲームがダンジョン脱出をメインに作られているためと思うけれど、マップ上での戦闘はハデさも少なめのごくごく地味な作りになっている。また、マップもパッと見て変わり映えしない感じなので視覚的な変化に乏しいし、後半になるに従って探索の困難さも上がってくる。だから、脱出にやや地味な努力を問われるゲームで、そういうのが好きな人なら楽しめるのだろうけれど、単純にドーンと派手さを期待する人には向かないだろう。あと細かい不満点を一つ。オープニングを除いてビジュアルなどがとばせないので、同じシーンに出会った時がちょっとじれったい。

最後にイドムの結論。このソフトを未体験の人にはぜひおススメしたいゲームだよ！





誰でも好きなゲームと嫌いなゲームがあるのは当然。でも自分が嫌いであっても、お仕事ならプレイしないとイカンし、読者への情報として役立つ見方も失ってはならない。これってば実はムズいぞ。ゲーマーを目指す諸君、参考になった？

# ドラゴンハーフ

ETC

| マイクロキャビン | SCD専用 |
|---|---|
| 6月下旬発売／¥7,800 | |




| テスト版完成度 | 100% | | |
|---|---|---|---|
| プレイ時間 | 25時間 | | |
| グラフィック | 4 | サウンド | 3 |
| 操作快適度 | 3 | ゲームバランス | 4 |
| オリジナリティ | 4 | コストパフォーマンス | 4 |
| プレイヤー | ウキキ松崎 | | |

## イベント満載のパーティゲーム

なんだかこういったパーティゲームは久しぶりだね。このゲーム、コミックが原作らしいんだけど、それを知らなくても十分楽しめると思う。事実ボクは楽しめました。

システムは『桃鉄』風のボードゲームにＲＰＧ要素をプラスした感じのゲーム。４人ひと組のパーティを操りイベントをこなしつつ、世界に散らばる３つの神器を探し出し、ボスを倒せばクリアとなる。４つのパーティで競い合うのだけれど、それにしては全体ＭＡＰが少々狭いと思った。もう少し広いほうがより楽しめそう。

それと、操作系が少々使いづらいような気がした。ウインドウの開閉もフィールド、戦闘の両方とも画面切り換え方式だったので、かなりうっとうしかった。この辺の操作係を何とかすればもっとスムーズなゲーム展開になったと思う。

戦闘シーンはただボタンを押すだけではなく、リアルタイムで動いているゲージを自分の有利なところで止めるというもの。これはやってみるとかなり燃える。ゲージの位置によって変わる、キャラクターたちの攻撃のアニメやセリフもカワイくてＧＯＯＤだ。

プレイヤー同士が同じマスに止まると戦闘が始まり（むずかしいモードのみ。ふつうモードは戦闘がなく、盗めるかどうかはランダムで決まる）、勝ったパーティが負けたパーティのアイテムを盗めるのは、なかなかいいアイデアだと思う。これのおかげでプレイヤー同士のあいだに常に緊張感（殺気？）がただよい、ダレることなく楽しくプレイできた。

もちろんこのゲーム、ひとりでもプレイできるけど、やっぱりこういったゲームは多人数プレイが面白い。でも、あまりひどいことをすると友だちをなくしてしまうぞ。

あと、これは個人的希望なんだけど、どうせユニットをパーティ制にするなら、16人の中からプレイヤーが好きなキャラを自由に選んでパーティを組ませてくれてもよかったのになぁ。このゲームをプレイしてからというもの、なんとなく原作の本が読みたくなってしまった。これってまさに、思うツボってやつですか？



## 今月のまとめ　全ソフトの総合点と全体の評価（オススメは点が赤色）

| 総合点 | ワールドヒーローズ2 | コズミック・ファンタジー4 | KO世紀ビースト三獣士 | ザ・プロ野球SUPER'94 | 天地を喰らう | ブランディッシュ | ドラゴンハーフ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 岩崎啓真 | 75 | 30 | 45 | 40 | 55 | 75 | 70 |
| ウォルフ中村 | 90 | 60 | 60 | 70 | 65 | 85 | 75 |
| ウキキ松崎 | 85 | 70 | 55 | 65 | 70 | 65 | 90 |
| 城イドム | 80 | 40 | 40 | 40 | 70 | 85 | 60 |

### 全体の評価

**岩崎啓真**

想像以上にデキが良かったのが『ブランディッシュ』。パッドでの操作には最初とまどうが、慣れると非常に快適にプレイできる。データセーブ関係が使いやすければ、80点は付けられるできなだけに、惜しかった。『ワーヒー2』は完全移植かどうかにこだわらなければいいデキ。ノーマルパッドでプレイできるのもいいね。

**ウォルフ中村**

『ワーヒー2』は原作にかなり雰囲気が近いね（それだけに、一部の連続技が使えない点が惜しまれる)。『ブランディッシュ』もいいデキ。アクション性が高く、謎解きもやや難解なため、好き嫌いがわかれるゲームではあるけれど。『ドラゴンハーフ』にはシステム部分で詰めの甘さを感じた。だが、楽しめるパーティゲームなのは確か。

**ウキキ松崎**

『ワーヒー2』の移植度は完璧に近い。が、格闘ゲームとして見た場合のデキが、イマイチだとボクは思うので、オススメはしません。で、今月は『ドラゴンハーフ』をオススメします。対戦ゲームとして見れば、かなりおもしろいゾ。あと、他のみんなの評価は厳しいけど、『コズミック4』は悪くないと思う。シリーズのファンはぜひ。

**城イドム**

『ブランディッシュ』はこのタイプが嫌いでないならオススメ。『ワーヒー2』はアーケード版のファンなら満足できるだろう。今月はこの2本が目玉。『コズミック4』はキャラ人気の強みを計算に入れても、バランスなどつらくて評価が低くなってしまった。『天地』はデキは悪くないと思うけれど、今ではちょっと古すぎると思うな。

### 読者レビュー大募集!!

読者の生の声が詰まったレビューを募集します。PCエンジンソフト（新旧は問わず）のレビュー300字程度と100点満点の総合点を住所・氏名と共に下記のあて先に送ってください。採用者には記念のテレカをさしあげます。

あて先　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル　電撃PCエンジン「読者レビュー」係

**採点表の読み方②**

「今月のまとめ」の点数は５点きざみの100点満点。点数の色が赤で表示されているタイトルは各レビュー委員のオススメで、点数の高さとは関係なくレビュー委員の主観で選んでいる。

これまでのストーリーがまとめて読める文庫版「ヴァルツァーの紋章」上巻絶賛発売中!!




VOL.9

# 魔獣戦線 ヴァルツァーの紋章

ハイパービーストストーリー
読者参加MAIL・RPG

STAFF●オリジナルストーリー原案／安藤 真　●ノベル／新木 伸
●イラスト／佐嶋真実(RED)　●ゲームストーリー／中村泰宏
●システムプログラム／REAL　●レイアウト／風間芳子

**★天使どもとの戦闘を続ける魔獣軍の前に、異様なる姿で復活した神。魔獣戦線、いよいよ白熱!!**



## I

赤茶けた砂と岩ばかりがどこまでも続く荒野に、黒く巨大な物体が出現していた。

なかば地中に没した中空の球殻から這い出した物体は、その巨体を横たえたまま動こうとしない。

体の表面を虹色の光が走り抜けてゆく。

周囲の空気──岩や砂までも──を、物体が吸収するときの輝きだった。

風が、動いていた。

膨大な量の大気が物体の方に向かって動きはじめ、周囲一帯は低気圧の中心になりつつあった。上空に集まりはじめた暗雲が渦を巻き、大きなハリケーンに育ってゆく。

揺らぐ大気の中に、無数の天使が浮かんでいた。

しばらく前まで魔獣たちと戦っていた彼らは、物体の上空に集結し、風の流れに逆らって空中にとどまっていた。

天使たちの体は一段と輝きを増し、その光で黒い物体を──戦場全体さえも照らし出そうとしているかのようだ。

それは地上にいる物体を賛美する聖光だった。

──彼ら天使たちを生み出した存在。

蛆のように蠕動を繰り返す巨大な物体は、〝神〟という名で呼ばれていた。

地上から、あるいは空中から、無数の視線が〝神〟に向けられている。

魔獣たちは戦うことも忘れて、〝神〟の姿を凝視していた。彼らの肉体に宿る魔魂の奥深くに、戦うべき相手として刻みこまれているのだ。

やがて〝神〟は、その上体を持ちあげはじめた。ゆっくりと時間をかけ、頭部とおぼしき部分を雲にかかるほどの高さまで運んでゆく。

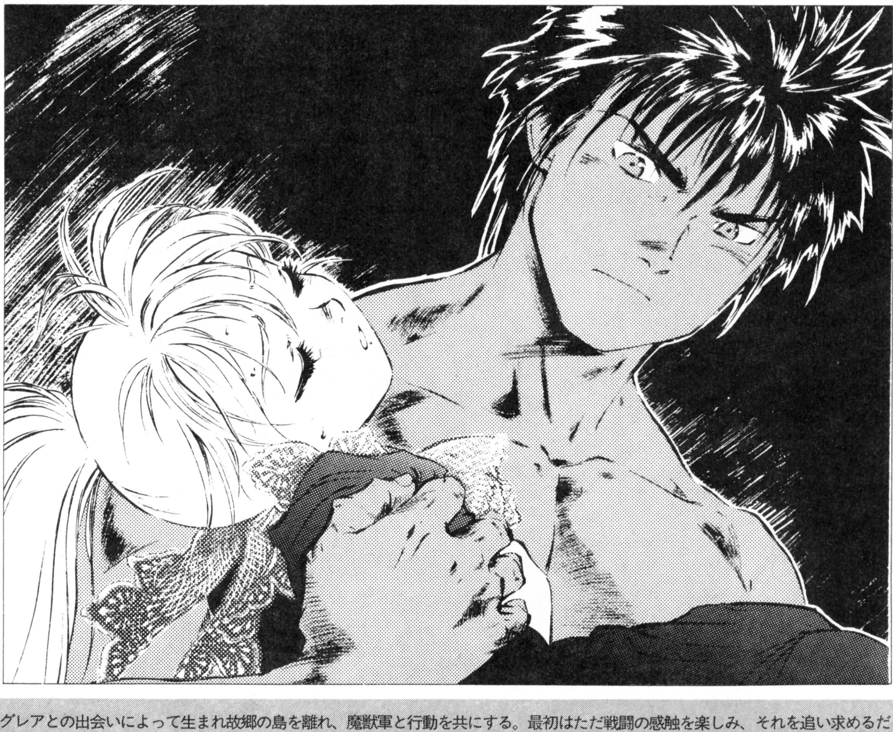
まとわりつくように、天使の群れが〝神〟の周囲を飛びまわった。

〝神〟はじっと動きを止めていた。

何かを狙うように鎌首をもたげ、大小さまざまの眼を赤く輝かせる。

〝神〟は遙か東方を見据えていた。

数千キロを隔て、その先にあるのは──、



〈これまでのあらすじ〉人間であって魔獣でもある少年ラグ。彼は、シグレアとの出会いによって生まれ故郷の島を離れ、魔獣軍と行動を共にする。最初はただ戦闘の感触を楽しみ、それを追い求めるだけであったが、強力な魔獣たちとの接触を通して強さの上にあるものを考えるようになる。……そんな頃、魔獣軍の前に新たな敵が出現。それは、これまで闘ってきた妖獣たちとはまったく異質の存在、神の軍団だった。さらに、魔獣にとって運命の敵ともいえる神までもが復活してしまう。無謀な戦いを挑もうとする魔獣軍、長老の出現、ラグの運命は大いなる局面を迎える。

登場人物
ラグ
17歳。魔獣としての資質を備えながらも人間として生きてきた少年。数多くの戦闘を経験した結果、〝列強〟に伍するほどの実力を身につけている。

魔界への〝扉〟だった。
やがて〝神〟は、投げ出すように上体を落とした。
大地が震え、砂煙が巻き起こった。

## II

再び静寂の訪れた〝六邪星の間〟で、ラグはアレトゥーサの小さな身体を腕の中に抱いていた。
悲嘆に暮れる六邪星の思念が、部屋を満たしている。それは明確な意味を結ぶことなく、水泡が弾けるように次々と浮かび出ては消えてゆく。
穏やかな呼吸をはじめたアレトゥーサの体を床石の上に横たえ、ラグは立ちあがった。
闇の中に向けて、声をかける。
「〝神〟は復活したぞ。嘆いている間にやることがあるだろうが」
暗闇を通して、六邪星たちが顔を上げる気配が伝わってくる。
《しかし長老が……》
「あとでまた呼び出せばいい。それよりも奴のほうだ。戦場をまた映してみろ」
《まず長老を……》
「いいからやれ！」
ようやく動きはじめた六邪星たちは、のろのろと映像を呼び出していった。先ほどより鮮明さの劣る映像の中に、黒い巨体が現れる。
繰り返し体を伸縮させる〝神〟は、行く手にあるすべてを飲みこみつつ動いていた。
黒い破壊者の突進を止められるものは、何もない。
砂が、岩が、あらゆる物が、〝神〟の体に吸収されて消滅してゆく。
魔獣たちも、例外ではなかった。
〝神〟の進路にいた魔獣たちは、逃げようとせず、自分から飛びこんでゆき──
そして、飲みこまれた。
「ばかやろうが……」
ラグはつぶやいた。
かなうわけがないのだ。
「奴らを止めに行くぞ」
《……》
六邪星は動こうとしない。
「おい、魔獣たちが全滅しちまってもいいのか!?」
《長老の指示は……ない》
「だからどうした！」



「ムダ…よ……」
弱々しいつぶやきに、ラグは振り返った。
アレトゥーサが床の上に半身を起こそうとしている。
「もう何も……自分たちで考えや…しないわ。長老が…現れたからね」
アレトゥーサは息を整えながら、ゆっくりと言葉をつむいだ。
「そいつらに仕事をさせるなら、やりかたはひとつだけよ……」
顔を向けようともしない六邪星を一瞥して、アレトゥーサは言った。
「聞こえてるんでしょ。長老が最後に言おうとしていたこと──あんたたちへの指示があるわ」
六邪星たちの間に精気がみなぎり、６つの顔が揃ってアレトゥーサに向く。
「魔獣たちを連れ戻しなさい。とにかく──いまはそれが最優先よ」
《──承知》
いままでの無気力さが嘘のように、力強い返事が返ってくる。
「ラグ、あなたも行って……」
「それはいいが……」
「長老の〝策〟とやらに、魔獣たちは必要らしいの。詳しいことはわからないけど……。あたしは、ここでちょっと休んでる。元気が出たら、もういちどアレを呼び出してみるわ」
「わかった……。あまり無理するなよ」
アレトゥーサは弱々しく微笑んだ。
「こんなの……姉さまに比べたら、ぜんぜん無理なんかじゃないわ」
ラグはアレトゥーサの頭をひと撫でして、六邪星たちに振り向いた。
「行くぞ」

## III

「青牙ッ！」
渾身の想いをこめたカーナの叫びも、青牙には届いていないようだった。
青牙は振り返ろうとせず、片手に天使の頭を握ったまま、迫りくる黒い物体を凝視している。
〝神〟はすぐそこまで迫っていた。
数分でここまで到達することは間違いない。
漆黒の体を覆う無数の刺のような突起がざわめいているのが見える。そんな細部まで、はっきりと確認できるようになっていた。
あの刺の１本だけで、大木ほどの大きさがあるのだろう。まったく、とてつもない大きさだった。比較する対象は、山くらいしか思

Staff's Message
佐嶋真実
今回もかなりしんどいスケジュールだったもので、けっこうヘロヘロ状態です。でもお話の方がどんどん盛り上がってきているので、それに負けないように一生懸命描いてます。もし、感想とかあったらビシビシ聞かせてくださいね。



いつかない。
　距離を取って様子をみるべきだと、理性の警告がカーナの心をかき鳴らしていた。
　だがいまの青牙は――
　ふたりに付き従っていた魔獣たちは、天使と戦うあいだに散り散りになってしまっていた。カーナは青牙とともに、暴風の吹きすさぶ戦場に取り残されていた。
　ぐしゃりという耳障りな音が、風のうなりに混じって聞こえてくる。
　青牙の手の中で、天使の頭が握り潰された音だ。
「青牙！」
　歩き始めた青牙に、カーナは叫んだ。
　断続的に起きる地鳴りとともに、〝神〟の姿は徐々に大きくなってきている。
　いかな列強といえども、山のような怪物を相手にして戦う術などあるはずがない。
　一方的に踏みにじられ、消滅するだけだ。
　そんな戦いに、なんの意味があるのか――
　そもそもそれは、戦いといえるのか――
「違うだろ！　あんたの――あんたの戦いはそんなものじゃないはずだよ!!」
　だがカーナの叫びも、青牙の歩みを止めることはできなかった。

## IV

　転移の完了した次の瞬間、落下が始まった。
　地上数百メートルの高度に出現したラグは、周囲の状況を数瞬のうちに読み取った。
　確認できるだけで、数百ほどの天使たち。
　そして、それらすべてを合わせたよりも遙かに大きく、悪意に満ちた気配が地表に存在していた。
　〝神〟の進んできた軌跡は黒い道として残り、本体と同じように周囲の一切を吸いこもうとしている。
　遙か彼方まで、いくつもの竜巻が巻きあがっているのが見えた。虫の取りついた木の葉のように、世界は〝神〟に喰われつつあるのだ。
　ラグは〝神〟から目を離し、魔獣たちの姿を求めた。
　暴風圏となった〝神〟の周囲には、天使たちの数は少ない。多くの魔獣たちは、天使たちを求めて〝神〟から離れた場所で戦っていた。
　六邪星たちの姿は、もう見えない。彼らがどのような方法で魔獣たちを撤退させせようとしているのか、それはわからない。
　ラグは自分なりの方法で努力してみるつもりだった。
　〝神〟の進路上にいる魔獣たちを、気配を頼りに探してゆく。
　――と、〝神〟の直前に見知った気配が感じられた。
　青牙とカーナだ。
　ラグは地上に降り立つなり、ふたりに向けて移動を開始した。

## V

「青牙！」
　幾度目かの叫びをカーナが発したとき、不

**Staff's Message**
**中村泰宏**
延べ参加人数が7000人を越えたこともあって、ゲームの処理に時間がかかること……。本当に大変でした。今度読者参加ゲームをやるとしたら累積しないようにしよう(笑)。大変といえば、キーワードを考えるのも大変なんだよね。がんばって解いてくださいな。



登場人物



シグレア

魔族の中の人間を束ねるリーダー。代々リーダーを務めてきた家系の長女で、強力な魔力を秘めている。ラグとは記憶をなくした状態で出会った。

意に1体の魔獣が青牙の前に現れた。
　金色のたてがみを持つ半獣半人の魔獣——。
　名は、ラグといった。
「早くここから離れろ！　奴がそこまで来てるんだぞ！　わかってるのか！」
　ラグが戦場に現れた理由を察して、カーナの混乱した心に光明がさしこんだ。
「ラグ——」
　言いかけて、思いとどまる。
　青牙はそれを望まないかもしれない。
　このまま〝神〟に戦いを挑み、倒されてしまうことが青牙の本望なのかもしれなかった。
　だがカーナは口を開いた。
「青牙を——彼を止めて！」
　ラグは大きくうなずくと、下がっていろと合図を送ってきた。
　カーナは2体の魔獣から距離を取り、事の行く末を見守った。

## VI

　目の前にいる青い毛並みの魔獣は、以前に見た相手とは別の存在のようだった。
　双眸を爛々と輝かしているのは、澄みわたった闘志ではなく、怒りに満ちた狂気だ。
　その目はラグを捉えてはおらず、背後に迫りつつある〝神〟に向けられている。
　禍々しい気配を背中に感じながら、ラグは右腕に闘気を集めていった。
「あんたとは、もっと別な形で戦いたかったぜ。だが力ずくででも、止めてみせる」
　迷っている時間はなかった。
　振り返れば、迫りつつある〝神〟が見えるだろう。
　おそらく一撃——。
　それで止められなければ、青牙もろとも〝神〟に踏み潰されてしまう。

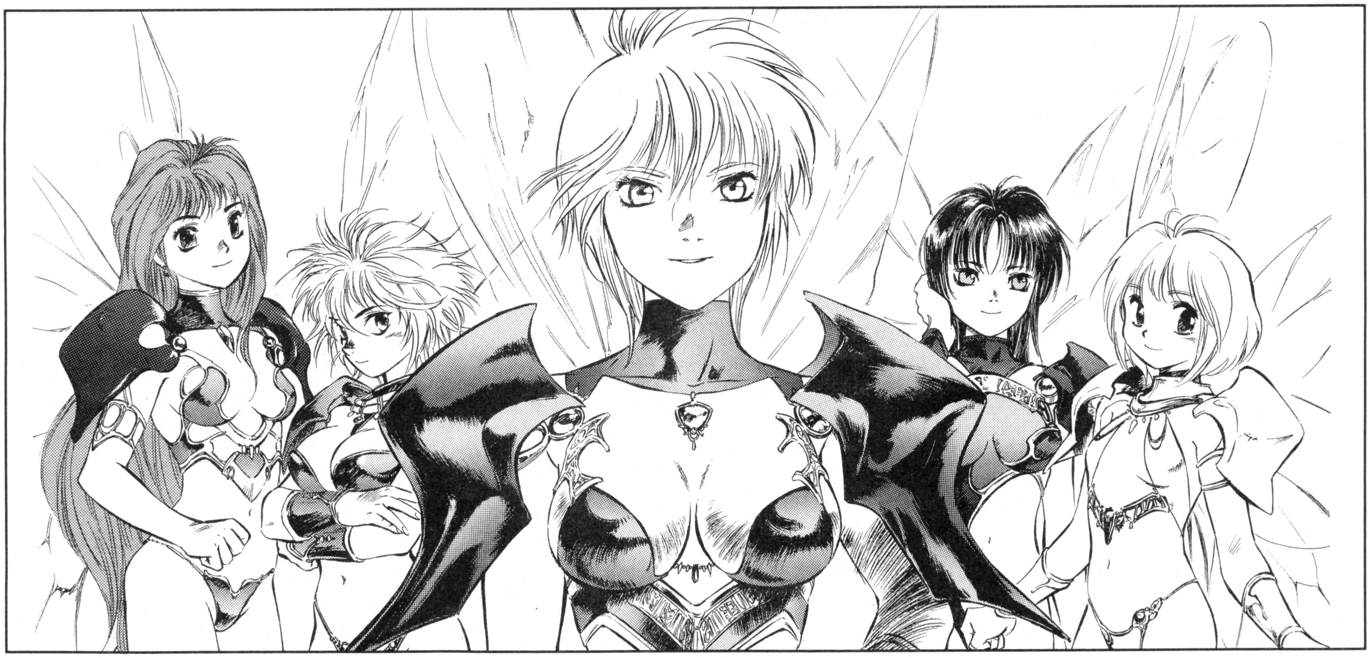
　〝神〟の接近を知らせるように、風はさらに勢いを強めて吹き荒れていた。ラグの体を大地からもぎ離そうとする。
　膨大な量の闘気が流れこんだ右腕は、黄金色の輝きを放ち始めていた。それでも闘気の流入はやむことがない。
　ティヌと戦ったときに現れたのと同じ力だった。ラグはごく自然にその力を受け入れ、使いこなしていた。
　狂気に支配され、魔獣としての戦いを忘れた青牙を助けるために必要な力だ。
「ガアァ！」
　雄叫びを発して飛びかかってくる青牙に向けて、ラグは拳を叩きこんだ。
　黄金色の閃光が青牙を包む。
　拳から送りこまれた闘気はラグの意志を受け、青牙の肉体を破壊することなしに、機能だけを停止させた。

**Staff's Message**
**新木　伸**
レーイ様です。ついに我らが（？）レーイ様が登場しました。傍若無人な振るまいがプリティなこの御方は、編集の安藤さんも気に入っているという……。作者が言うのもなんですが、じつは私もファンなのです。レーイ様お素敵、ゴーゴー！　（笑）

ぐらりと傾いた青牙の体を肩に担ぎ、ラグは遠くで見守っているカーナのもとに跳躍した。
「青牙！」
「つかまれ、跳ぶぞ！」
カーナを抱えたラグが跳躍した直後、〝神〟の巨体が大地を埋めつくした。

## VII

数回ほど跳躍を繰り返し、ラグは小さな岩山の頂上に降り立った。
肩に担いでいた青牙を、足元に下ろす。
カーナは大地に剣を突き立てると、青牙の傍らに腰を下ろした。離れたところを通過してゆく〝神〟をちらりと見て、それから青牙に視線を下ろす。
「お前、ここへ何をしにきた？」
青牙を見つめたまま、カーナは力なくつぶやいた。
「魔獣を止めに……」
「ムダだよ。わかるだろう？　いくらあんたでも、全員をぶん殴って回るわけにいかないさ」
「六邪星たちも来ている。何をするのかは知らないが……」
「六邪星が──？」
カーナはハッとした顔で、空を見上げた。
無数の天使が飛び回っている空には、暗雲が立ちこめていた。
その雲もあちこちに見える竜巻に、渦を巻きながら吸い寄せられてゆく。
ラグは目をしばたいた。
空に描かれた巨大な印が、突然〝視える〟ようになったのだ。
目で見るものではない。闘気や魔力のような無形の力で書かれた文字だった。
「〝支配のスペル〟か……。だけどもう遅いね。あんなもので支配されるような魔獣は、もうとっくに飲みこまれちまってるよ」
カーナはそう言って、喉の奥で笑った。
「ラグ──！」
頭上から降ってきた声は、ティヌのものだった。
優雅に降り立ったティヌは、高揚した口調でラグに言った。
「ようやく戦う気になったの？　なら、歓迎するわ」
「オレと──六邪星は、撤退を告げるためにきた。〝長老〟とやらが現れて……知ってるか？」
「関係ないわ。旧支配者のことなど、私たち新しい魔獣には……」
遠くから聞こえてきた力強い雄叫びに、ティヌの言葉が止まる。
「リュリノスか……」
遠ざかる〝神〟を追うように、長大な翼を持った竜人が飛んでゆく。
攻撃的な獣気を放射する竜人を先頭にして、翼を持つ魔獣たちが数十体ほど続いていた。
やがて魔獣たちは〝神〟と重なった。
獣気がきらめき、やがて拡散して消えていった。
鈴を鳴らすような音が、上空から聞こえた。
ゆっくりと降りてくる音に向かって、ティヌが顔を向ける。
４体の、ティヌと同じタイプの魔獣が空中に浮かんでいた。
「紹介するわ。銀翅族の娘たち──シャナ、ベルリネッタ、アイネ、ニナ……」
名を呼ばれると、魔獣たちはこくりとうなずいてゆく。いずれもかなりの力を持った魔獣のようだ。
「貴方と顔を合わせるのは初めてね……。そして、これが最後になるわ」
ラグは言った。
「やめろ。いまのを見ただろう。何体でかかっても、どうこうできる相手じゃない」
ティヌはふっと微笑んだ。
「貴方にも魔獣の血が流れているなら、わかるでしょう？　あれは戦いなんかじゃない。──だから許せない」
「しかし……」
ティヌは倒れたままの青牙に目をやった。
「青牙は──貴方が？」
「ああ」
「青牙!?」
ラグとティヌのやり取りに関心を向けず、青牙の傍についていたカーナが声をあげた。
青牙はむくりと起きあがり、妙に人間臭い仕草で二、三度軽く頭を振った。
先ほどまでの狂気は、すっかり消え失せていた。
青牙はゆっくりと周囲を見回し、おもむろ



**Staff's Message**
**安藤 真**
いやあ、ついにクライマックスが近づいてきたなあ……。思えば長老様の復活まで、長くかかったもんだ。しかし、「ヴァルツァー」のストーリーが本当の意味で面白くなるのはいよいよこれから！　これまでの読者の人も新しい読者の人も期待して読んでね!!



に立ちあがった。
「行くか——青牙？」
ティヌが言い、青牙はうなずいた。
「青牙……」
立ちすくむカーナに、青牙が手を差し伸べる。
「うん……。行こう」
ラグはただ、黙って見ていることしかできなかった。
行かせたくはない。
人も魔獣も、すべての価値あるものが、〝神〟によって消滅させられようとしている。
だがラグにはもう、何をすることもできなかった。

## VIII

薄暗い部屋にひとり取り残されたアレトゥーサは、じっと虚空を見つめていた。
ともすれば流れ出ようとする涙を、上を向くことでこらえる。
自分の非力さが悔しかった。
魔道の天才と謳われ、できないことは何もないなどと自惚れていた。
それが、いざという時に何の役にも立てずにいるのだ。
魔獣たちを連れ戻すため、ラグが六邪星らとともに戦場に向かってから、すでに小1時間ほどが経過していた。
戦場の様子をうかがい知ることは、アレトゥーサにはできない。もしできたとしても、いまは力を回復させることが先決だった。
魔獣たちを連れ戻すようにと、長老の指示を伝えはしたが、アレトゥーサはそれが可能だとは思っていなかった。
ラグには、無理だろう。
六邪星たちにも、できはすまい。
それができるとすれば、魔族の長を自称する長老だけだろう。
静まり返っていた室内に、どこからともなく魔力が送られてきた。
アレトゥーサは体を起こした。
空間が揺らぎ、6つの人影が部屋の中に出現する。
「首尾は……？」
戦場から戻ってきた六邪星たちに、アレトゥーサは問いかけた。
《手は尽くした。——だが、我らの手には余るものなり》
「それで、おめおめと戻ってきたわけね。ラグを置いて……」
《長老の、次なる指示は？》
アレトゥーサはため息をついた。
「〝神〟のほうは？」
六邪星たちの頭上に、戦場の光景が映し出された。
前進を続ける黒い巨体と、それに向かう数十の飛翔物——魔獣たちが見える。
〝神〟に比べ、魔獣たちはひどく小さく感じられた。まるで蚤か蟻のようなものだ。
数十体の魔獣を率いたギュラン——おそらく列強のうちの1体だろう——は、炎を吐きつつ〝神〟の体に体当たりしていった。
接触点を中心にして、〝神〟の体に数十の波紋が次々と広がってゆく。
《我らに指示を——》
アレトゥーサは思わず叫んでいた。
「うるさい！　この役立たず！　そんなに長老が恋しいなら、あんたたちで呼び出せばいいじゃないの！」
《可能ならば、すでに行っている》
アレトゥーサはふと、ある考えを思いついた。
実行可能かどうかの考証は一瞬で済んだが、口にするまでにわずかな逡巡があった。
「いますぐ長老を呼び出す方法が、ひとつだけあるわ」
六邪星たちは身を乗り出して、アレトゥーサの言葉に聞き入った。
「でも……あんたたちが、滅びることになるかも」
六邪星たちは、にやりと笑った。
少なくとも、アレトゥーサにはそう見えた。
《我らは道具。長老の役に立てるならば、何をためらうことがある？》
アレトゥーサは心に決めた。
もとより躊躇している場合ではない。
唯一、長老だけがこの状況を打開することができるかもしれないのだ。
「やるわ。さっきの要領で、あたしのサポートについてちょうだい。——でもその前に、立たせて」
六邪星の手を借りて、アレトゥーサは立ちあがった。

## IX

彼女の足元に、無数の透明な破片が散らばっている。もとは魔水晶だったものだ。
魔水晶はその役目を終えると同時に、みずから砕け散っていった。
その部屋の中で、立っているのはアレトゥーサひとりだけだった。
彼女はレースの飾りのついた自分の服に目を留めた。

眉をひそめ、胸元にそっと手をあてる。
生地は黒い霧に変じ、幾重にも重なりあった長衣（ローブ）へと再構成された。
彼女は満足げにうなずき、その瞳を何もない虚空へと向けた。

## X

銀翅族（ディース）を引き連れたティヌが、〝神〟の巨体に迫った時、突如として強烈な思念が空間に響き渡った。
《我は魔族の長！　レーイ・アンムルヌアスである！》
その思念は、いまだかつてティヌが感じたことのないほどの強度を持ち、精神を力ずくで押さえこみ、自由を奪い取ろうとしていた。
後方にいた銀翅族（ディース）たちが、飛翔する力を失って墜落してゆく。
ティヌは全霊をこめてその力に抗（あらが）おうとしたが、数瞬のあいだ抵抗しただけで、銀翅族（ディース）たちの後を追うことになった。
地上に落ちたティヌは、地面に這ったまま〝長老〟と名乗った相手の思念を聞いた。
《魔に属するすべてのものよ、我が思念を受けよ！》
戦場にいるすべての魔獣が――いや、天使さえもが動きを止めていた。
次の思念を待つ自分に、ティヌは驚きを覚えた。
何者かが自由を奪ったのではなかった。そうしていたのはティヌ自身だったのだ。
長老の御言（みこと）は、不動の姿勢で聞かねばならない。
《時はいまだ満ち至らず。――我らが仇敵たる〝神〟と勝敗を決するのは、この地にあらず。不満もあろう。だがこのレーイがより良き戦いを約束しよう。されば魔族よ、撤退するのだ！》
思念は消え去った。
ティヌは体を起こした。
長老の命に逆らう気は、微塵（みじん）も起きなかった。
ティヌは銀翅族（ディース）を率いて、戦場を離脱した。
他のすべての魔獣たちも、同じように撤退を始めていた。



★永劫ともいえる時の流れの中にたたずむ魔神たち。彼らが待ち望む継承者は現れるのか？



## XI

濃密な瘴気が満ちたその空間には、いくつもの巨石が立ち並んでいた。

魔界の最深部──霊廟。

数十を数える巨石の群れは、遙か昔に覇権を誇った魔神たちの墓標だった。

黒く不透明な固体の中に、封じられている者たちの姿がときおり浮かびあがる。

神々、そして造物主との争いで封じられた魔神たちは、未来永劫に渡って目覚めることなく、永遠に続く夢の中をさまようことを定められていた。

彼らのいるこの場所は、まさしく魔界の〝底〟にあたる。魔界ができあがった時から、彼らはここにいたのだ。

彼らの体から濡れ出していった瘴気が、気の遠くなるほどの時間をかけて魔界を、そして魔獣たちを生みだした。

そういったことも、彼らは知らない。

太古に行われた戦いの記憶の中に浮かび、偉大な〝敵〟たちとの戦いを繰り返し反芻（はんすう）するだけだ。

だがいま、彼らの柩（ひつぎ）──虚石（きょせき）は、淡い輝きを放っていた。

そびえ立ついくつもの柱から漏れだしてくる様々な色彩──。

脈動する輝きは、呼びかけだった。

封じられた彼らのかわりに、戦ってくれる者──。

彼らの力を継承してくれる存在への呼びかけだ。

夢みる墓標は明滅を繰り返していた。

期待に満ちるかのように──

（９月号に続く）

# ヴァルツァーの紋章ゲーム・ステージ



## 勇猛果敢でならしたリュリノス将軍、神の前に散る!!

## 砂漠での追撃戦は魔軍圧勝！ だが…

今回、我らが魔族のターゲットとなったのは、2000体からなる天使の集団だった。やつらは前ミッションで我々に打ち負かされ、二手に分かれて敗走していたのだ。魔獣たちは各将軍の下で体制を立て直すと、即座に天使を追い始めた。現時点で、六邪星からは特別な命令が出ていない。ということは、本能のおもむくまま天使を思う存分に喰らうことができるということだ。飛行能力がある魔獣は空を、そして地上部隊は出せる限りの速度で走り（足場の悪い砂漠が舞台であった）、天使を追った……。

最初に戦闘に突入したのは、Cルートのルパッツ部隊とFルートのデグロス部隊だった。しかし、天使たちの対応は2つの集団で異なっていた。ルパッツ部隊が攻めていた集団は進路を変えなかったものの、デグロス部隊が攻めていた集団が反転し、逆に押し返してきたのである。驚いたのは、天使集団の側面を突こうとしていたティヌ部隊。回り込むはずが、逆に側面を突かれてしまったからだ。なんとかD、Fルートを行く魔獣に助けられたものの、わずかな間にかなりの被害を出すはめとなった。とはいえ、今回の戦いで予想外なことは、これぐらい。数の上では劣っていたとはいえ、能力に勝る魔族が天使を圧倒していたのは事実だからだ。天使たちはB、C部隊とE、F部隊に挟み撃ちにされてほぼ殲(せん)滅(めつ)させられたし、本隊からはぐれた天使集団も残りの3部隊が掃討しつつある。逃げ足が速い天使集団もいたが、ちょうど今、リュリノス部隊が襲いかかったところだけに、生き延びる天使は1体たりともいないだろう。……いや！ なんたることだ！ リュリノス部隊の前に、巨大な山が立ちはだかっている!!

まさか……〝神〟なのか!? リュリノス将軍が……魔魂もろとも消滅してしまった!!

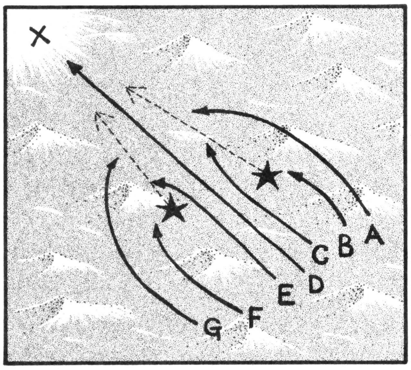
### ミッション8作戦マップ

D リュリノス将軍

E ティヌ将軍

F デグロス将軍

G ベッツ将軍




A ケイグ将軍

B ワホーベイ将軍

C ルパッツ将軍



## ミッション8戦果報告

今ミッションのポイントとなったのは、左に位置していた天使集団の予想外の動きだった。魔軍としては戦力比を計算した上で、Ｅ、Ｆ、Ｇの３部隊による包囲網を敷いたわけだが、天使は進路を変えてＥ部隊を急襲したのだ。その結果、Ｅ部隊に予想していなかったほどの被害が出てしまった。天使集団はＥ部隊を楽に撃破できるだけの力を持っていたため、一時は各個撃破されるという最悪の事態も考えられたほどだ。幸い、Ｆ部隊が天使の後背を突いて天使集団を分断させることに成功したため、ことなきを得た。このことはＥ部隊にとっては災難だったが、Ｆ部隊にとってはおいしい状況となった。同じように後背を突くことに成功したＢ部隊とともに、かなりの戦果をあげたのである。

その割りをくったのが、敵が少なくなってしまったＧ、Ｄの両部隊。特にＤ部隊のリュリノス将軍は、あせりからか遠くに見えた敵の本隊めがけて突撃してしまった。彼に付き従った魔獣はその速度についていけなかったことが幸いし、命拾いしたが……。

## “闘強の間”対戦状況

| 第1位 | B-1006 シノダユウイチ | 獲得パワー 2484Pow |
|---|---|---|

今回１位の座についたのは、チャクラムのＢ－1006だった。彼が１位となった背景には、刀帯というベストの武具を身につけていたことがまずあげられる。だがそれ以上に行動内容を「ＡＡＡＡ」と接近戦オンリーにしたことがポイントだといえるだろう。こうすれば破壊力がもっとも大きくなるため、ツボにはまると非常に効果を発揮するのだ（それだけに相手に読まれてしまうとボロボロに負けてしまうのだが）。彼はこのギャンブルに出て、そして見事勝ったというわけだ。

それでは今月もＱ＆Ａを。複数の人からここでのルールを聞かれたので、まとめて説明しておこう。

- 対戦は常に１対１で行われる。
- 勝者はもう１度だけ対戦をする（合計２回まで）。
- 地形効果はほとんど存在しない。
- ここでの結果に関係なく、本編（対天使）に参加することができる。
- ここでの結果は、本編の結果に加算されている。

| 全参加者総数 | 対戦選択者数 | ポイント獲得者数 |
|---|---|---|
| 1596 | 1350 | 338 |

## データルーム

染紅の「＋α」は俊敏度。「１」というキーワードは、◆が１つのパラメータを持っている魔獣のことを指していた。もちろん、染紅と相性がよい魔獣は３種族ではなく９種族いるはずだから、正解は「◆が１つのパラメータを持っていない魔獣」だ。前回と同じリバース（＝反転）パターンだったこともあり、意外と解読されていたようだ。

雷破の「＋α」も俊敏度。「２」というキーワードは、魔獣のナンバー（ドリューク＝１、ギャズ＝２……シャモス＝12）が偶数である６体を指していた。

護刺の「＋α」は攻撃力。「火」というキーワードは、特殊攻撃の名前に「火」の文字がついている魔獣を指していた。シャイグも護刺と相性がよいのだが、これは「烈」が存在するため。この漢字の部首は、れんが（れっか）であり、「火」と等しいものだからだ。

### 種族別参加者数＆武具相性リスト

| | 種族 | 参加者数 | 染 | 雷 | 護 | 刀 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ドリューク | 112 | ○ | | | ○ |
| 2 | ギャズ | 56 | | ○ | | |
| 3 | フェキュア | 204 | ○ | | ○ | |
| 4 | ギュラン | 222 | ○ | ○ | ○ | |
| 5 | ディース | 215 | ○ | | | |
| 6 | ヒューン | 147 | ○ | ○ | | |
| 7 | ギャリオン | 208 | ○ | | | |
| 8 | シャイグ | 80 | | ○ | ○ | |
| 9 | ファスター | 106 | ○ | | ○ | |
| 10 | スメラニィ | 25 | ○ | ○ | | |
| 11 | チャクラム | 187 | | | | ○ |
| 12 | シャモス | 31 | ○ | ○ | | |

刀帯の対象魔獣は、⑨～⑪に縁のなかったチャクラムと、それ以外の魔獣の中からランダムで選ばれたドリューク。

今回も「武具の相性がわかりにくい」という反応が多かった。だがその一方で刀帯をしっかりと読み解いていた者も多くいた。今回、チャクラム＋刀帯という組み合わせは164体あったが、読み解いた上でチャクラムを避けた者もまた存在していたのだ。

## 次回の活躍に期待!!

以下に紹介する最下位クラスの魔獣たちには特製プレゼントを贈ることにしよう。現状を打破したいならば、プレイヤー名や暗証番号を一新し、新たな暗黒魂として再起をはかることも可能だ。なお、戦闘する意欲が希薄だと思われる魔獣は、勝手ながら除外させてもらった。

# 栄光の1位はディースのミサト・ラシール!!

今回もっとも優秀な成績をおさめたのは、ベッツ将軍と共にGルートを行ったミアーネのミサト・ラシールだった。ベッツ部隊のルートは敵の数が他の部隊よりも少なかったのだが、F部隊が天使集団を混乱させたチャンスを有効に活用することでその不利をはねのけた。一斉に散開した天使を、ディースの機動力を生かして少しずつ、しかし確実に屠(ほふ)っていったのだ。ベッツ部隊はその後このエリアを離れ、はぐれ集団を追うことになるが、そこでも彼女は活躍している。〝闘強の間〟での対戦でも、わずかながらポイントを稼いでいるのだが、これがなかったら1位にはなれなかったことだろう。

ミサト・ラシールが選んだパワーアップアイテムは②の藍薬。アップ幅は武具に遠く及ばないものの、攻撃力を確実に上げるという堅実さが報われたといえるだろう。武具のほうがこれらのアイテムよりも効果が大きいため、ついつい目を奪われてしまいがちだ。しかし、こういった地味な(!?)アイテムを選択しても、1位になることは可能なのだ。

ここしばらくフェキュアが1位を取り続けていたが、ようやく他の種族が出てきてくれた。フェキュアだけが能力的に勝っているとはとうてい思えなかったので、ホッとしたというのが正直なところだ。ちなみに今回のTOP10の内訳はフェキュア、ギュラン、ディース、ヒューン、チャクラムがそれぞれ2体ずつ入っている。参加者の多かったギャリオンと、刀帯と相性がよかったドリュークの不振はやや意外だったが、おおむね順当といえる結果だろう。

| | 参加者数 | トップキャラ名 | プレイヤー名 |
|---|---|---|---|
| A | 241 | バルバロッサ | キルヒアイス |
| B | 135 | ノエル | ピア |
| C | 341 | フジサンはタカイゾ | せぷる |
| D | 221 | スズメ | すずめ |
| E | 405 | シルフィーユ | NEMO |
| F | 121 | シィザスルー | サワムラ　ユウゼン |
| G | 129 | ミサト・ラシール | ミアーネ |

## 今ミッション取得パワー トップ10

| 順位 | キャラクター名 | プレイヤー名 | パワー |
|---|---|---|---|
| 1位 | ミサト・ラシール | ミアーネ | 4212Pow |
| 2位 | シルフィーユ | NEMO | 4017Pow |
| 3位 | スズメ | すずめ | 3992Pow |
| 4位 | フェレイリア | アストラル | 3439Pow |
| 5位 | オルトロス | アルス | 3378Pow |
| 6位 | マイル | オグリン | 3335Pow |
| 7位 | ベナレス | カイヤンワン | 3157Pow |
| 8位 | バルバロッサ | キルヒアイス | 3028Pow |
| 9位 | フジサンはタカイゾ | せぷる | 2926Pow |
| 10位 | ガルン・ストラ | ダマラム | 2841Pow |

## 第7回 累積魔獣ランキング表

今回のミッションを含めたトータルでの魔獣ランキング。表は左から、順位、プレイヤー名、キャラクター名、種族、アイテム、エリア(選んだ将軍)、対戦選択(○か×か)、戦闘行動、累積パワー、今回取得パワー(対戦+ミッションの合計)、をそれぞれ表している。種族以下が空欄になっているプレイヤーは、今回不参加の意味。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | アオキモトノリ | アイネ・クライネ | 5 | 5 | E | ○ | CBDB | 11321 | 1442 |
| 2 | アルラウネ | マチルダ | 5 | 5 | E | ○ | AADA | 9721 | 1673 |
| 3 | セプル | フジサンハタカイゾ | 4 | 11 | C | ○ | DDBD | 7244 | 2926 |
| 4 | カイヤンワン | ベレナス | 11 | 12 | E | ○ | ADBA | 7202 | 3157 |
| 5 | ラン | ギャオリン | 7 | 9 | E | ○ | BADD | 7173 | 516 |
| 6 | オクダ シゲル | アルナス | 6 | 10 | E | ○ | DDDA | 7086 | 1025 |
| 7 | キタカワリョウ | ランザード | 4 | 11 | E | ○ | BDAA | 6969 | 1127 |
| 8 | タカハシケンジ | ヒューン | 6 | 10 | D | ○ | AAAD | 6492 | 983 |
| 9 | イタノカズマ | アラ | 1 | 10 | D | ○ | ADDC | 6366 | 2584 |
| 10 | ルキフェル | ヒノカグツチ | | | | | | 6043 | 0 |
| 11 | ジイキルハイド | ヴォルカイザー | 11 | 12 | B | ○ | ADBD | 5953 | 1311 |
| 12 | レッドウルフ | ブラッディーン | 4 | 11 | D | ○ | ADAA | 5869 | 2148 |
| 13 | オグリン | マイル | 11 | 12 | E | ○ | AAAA | 5830 | 3335 |
| 14 | ドゴン・ライ | ローギ・ファン | 4 | 11 | F | ○ | AAAA | 5815 | 1142 |
| 15 | マリアン・ローズ | ヤーラーサターン | 4 | 11 | D | ○ | BDAD | 5748 | 887 |
| 16 | キルヒアイス | バルバロッサ | 6 | 5 | A | ○ | BADA | 5730 | 3028 |
| 17 | エンブ | レムーア | 1 | 12 | C | ○ | ADAB | 5637 | 2541 |
| 18 | イカ | ラバガル | 4 | 11 | A | × | ABDA | 5568 | 246 |
| 19 | ワカゾノキンジ | マイルドセブン | 1 | 9 | C | ○ | AAAA | 5549 | 236 |
| 20 | ゴドウジュージ | ダークウォリアー | 1 | 9 | A | ○ | BDAA | 5467 | 1279 |
| 21 | マディ・トゥルース | レオ・シルフィード | 9 | 11 | E | ○ | AAAA | 5420 | 1201 |
| 22 | シンボリ・ヒデオミ | ディウェンド | 4 | 11 | C | × | ADAD | 5372 | 262 |
| 23 | チミモウリョウ | ベリス | 4 | 11 | A | ○ | ADDB | 5364 | 1496 |
| 24 | トム キャット | マーキュリーナイト | 2 | 12 | C | ○ | ABDA | 5340 | 540 |
| 25 | ヒゴミツノリ | レイウィン | 11 | 12 | B | ○ | ABDB | 5288 | 1067 |
| 26 | クロベエ | K・ブラッドベイン | | | | | | 5218 | 0 |
| 27 | ナツキ・イサミ | ローデンバウト | 1 | 5 | C | × | DAAA | 5167 | 408 |
| 28 | アイマスター | ASSASSIN | 2 | 12 | B | × | ACDA | 5124 | 0 |
| 29 | ピーシーボッジン | O・N・I | 11 | 12 | C | × | DAAA | 5072 | 0 |
| 30 | イザヨイキリン | レジェンド | 3 | 10 | C | × | DAAA | 5059 | 48 |
| 31 | キムラクニヒコ | ジェノ・グローバー | 11 | 12 | C | × | ADBD | 5001 | 0 |
| 32 | カミオムツミ | アルカイック | 4 | 11 | D | × | DBAA | 5000 | 150 |
| 33 | ゴールドマクス | ファル | 5 | 9 | E | × | DDDD | 4999 | 1094 |
| 34 | アース | ゴーグ | 7 | 5 | A | ○ | DABA | 4993 | 1366 |
| 35 | マックス | ヴァルキリー | 3 | 9 | A | ○ | AABD | 4986 | 1034 |
| 36 | ハンゾウ | アンヌ・ムッベ | 9 | 11 | G | ○ | ADBD | 4980 | 628 |
| 37 | ロータス | ジョニー | 11 | 12 | E | × | AAAA | 4961 | 71 |
| 38 | ヤング・オーナー | ドコンジョウマル | 4 | 11 | C | ○ | ADAA | 4936 | 1549 |
| 39 | オグラヒデキ | ガルド・パラリス | 9 | 11 | G | × | DBDA | 4924 | 1176 |
| 40 | ヘンナヤツ | B・ウルフマン | | | | | | 4917 | 0 |
| 41 | Levis | イソドラライアヌス | 11 | 12 | C | ○ | ADAB | 4904 | 1659 |
| 42 | ガーゴイル | レットノア | 8 | 3 | C | ○ | DAAA | 4872 | 1835 |
| 43 | キャンバート | ジルフォード | | | | | | 4864 | 0 |
| 44 | アネフ・セード | カミュ | 7 | 9 | E | ○ | BADB | 4840 | 545 |
| 45 | ゴール | ニンバス | 3 | 6 | E | × | BCAD | 4816 | 331 |
| 46 | ウエスト | オルトロス | 4 | 9 | F | × | ABDA | 4791 | 0 |
| 47 | アルフレッド | アルフレッド | 3 | 9 | F | × | DAAA | 4762 | 668 |
| 48 | ネイアクスルゴード | ランドフロ-SDT | 9 | 11 | G | ○ | DADD | 4761 | -3100 |
| 49 | クサナギ | ドルアーガ | 11 | 12 | B | ○ | BAAA | 4743 | 170 |
| 50 | サイレントストーム | バウンティハンター | 4 | 8 | C | ○ | AAAD | 4699 | 1413 |
| 51 | スズキケイゴ | トラサルディー | | | | | | 4638 | 0 |
| 52 | ヤマグチユキヨシ | ザンバライル | 4 | 11 | D | ○ | DBAD | 4593 | 695 |
| 53 | アルフィード | レカーシャ・リカス | 3 | 6 | D | × | DAAB | 4572 | 78 |
| 54 | アルスラーン | トラ・トラ・トラ | 9 | 11 | D | ○ | ABDA | 4552 | 208 |
| 55 | スズメ | スズメ | 3 | 5 | D | ○ | ADAA | 4523 | 3992 |
| 56 | ALFALFA | VAINAS | | | | | | 4502 | 0 |
| 57 | トリバタカトシ | リルルリーナ | 5 | 9 | E | × | BBAD | 4390 | 1159 |
| 58 | ミアーネ | ミサト・ラシール | 5 | 2 | G | ○ | BABD | 4329 | 4212 |
| 59 | ダエン | ザッバイン | 9 | 11 | C | ○ | BDAA | 4310 | 2260 |
| 60 | アトラス | ロバートガルシア | 8 | 12 | C | × | DDAC | 4294 | 1672 |
| 61 | ヤカンヒコウ | レイ・ファリス | 4 | 11 | A | × | AAAA | 4289 | 61 |
| 62 | ビックバン・カズ | スーパービックバン | 5 | 5 | E | ○ | BBAD | 4278 | 823 |
| 63 | タカヤナギカズノリ | フィリオ | 6 | 9 | C | ○ | ABBA | 4262 | 518 |
| 64 | オカダムネヒサ | ツインホーン | 2 | 12 | G | × | DAAA | 4251 | 224 |
| 65 | ファーラン | ファーランミーヤ | 1 | 5 | C | × | ABDA | 4231 | 263 |
| 66 | チバタカヒロ | シンシア | 6 | 10 | D | ○ | CABA | 4176 | 1634 |
| 67 | ポン | ポン | 3 | 9 | E | ○ | ABBB | 4141 | 2160 |
| 68 | ピア | ノエル | 7 | 11 | B | ○ | AAAA | 4112 | 1959 |
| 69 | イマイ ヤスオ | スダール | 11 | 12 | B | × | ABDA | 4076 | 0 |
| 70 | NEMO | シルフィーユ | 6 | 10 | E | ○ | CBAA | 4069 | 4017 |
| 71 | セイガノゾム | ナオビルドオラン | | | | | | 4062 | 0 |
| 72 | ウチダマサシ | アルファ2 | 3 | 5 | C | ○ | BBBA | 4055 | 1334 |
| 73 | ナバール | ギャリアーム | 7 | 5 | C | ○ | AABB | 4052 | 1001 |
| 74 | バハムート | テラピア | 6 | 6 | G | ○ | ABDA | 4042 | 2123 |
| 75 | マジュウオウ | ホリト・ソル・ラナ | 11 | 12 | A | × | ABBB | 4028 | 899 |
| 76 | シノダユウイチ | B-1006 | 11 | 12 | D | ○ | AAAA | 4022 | 2599 |
| 77 | アキラ | ビルダーマシン | 7 | 11 | A | ○ | DAAD | 4015 | 642 |
| 78 | ・・・・・・アキラ | 1994-5-30 | 11 | 12 | B | ○ | ADAD | 3994 | 994 |
| 79 | ヤマムラシゲル | アル | 4 | 11 | E | ○ | AABD | 3989 | 1406 |
| 80 | アンコクリュウ | メルリアリキュール | | | | | | 3972 | 0 |
| 81 | シムラクミコ | アリサ・フェネス | | | | | | 3951 | 0 |
| 82 | キルレイン | デス・シャドウ | 7 | 9 | D | ○ | DAAA | 3842 | 1567 |
| 83 | M・110 | ルーア | 11 | 12 | D | × | ADDD | 3802 | 164 |
| 84 | タルフ・ハダル | ヘラノタマキチ | | | | | | 3787 | 0 |
| 85 | クレイ・フジハラ | ダーク・ジャンヌ | 3 | 9 | C | × | CACA | 3773 | 815 |
| 86 | ダマラム | ガルン・ストラ | 5 | 9 | D | ○ | ADAD | 3771 | 2841 |
| 87 | サリオン | ラグナック | 7 | 9 | E | × | DBAA | 3762 | 254 |
| 88 | スターガイ | ノーライフキング | 11 | 12 | B | ○ | ABBA | 3754 | 1090 |
| 89 | コシオ タツヤ | ファクトリーナ | 4 | 11 | A | × | DADB | 3749 | 294 |
| 90 | KANEKO | ガイアス | 11 | 12 | B | ○ | AAAA | 3725 | 954 |
| 91 | アミアス・ルーン | プロミネンス | 9 | 11 | B | × | DBAA | 3699 | 1337 |
| 92 | クリハラヒカル | ラスタ・フィジア | 4 | 11 | F | ○ | DADB | 3695 | 1235 |
| 93 | ウジデッパーーッ | エカンク・エカンク | 9 | 11 | F | ○ | AADA | 3688 | -2028 |
| 94 | ダークナイトN | ダークアクアヌーン | 3 | 12 | G | ○ | ADBD | 3638 | 551 |
| 95 | タイシャクテン | カイ・ファルナー | 6 | 10 | D | ○ | BADA | 3628 | 1180 |
| 96 | バシュルト | フロセルピナ | 5 | 9 | E | ○ | ADBD | 3618 | -3301 |
| 97 | タイヨウノシソン | グラゼイア | | | | | | 3604 | 0 |
| 98 | ヨイチ | R・タナカイチロウ | | | | | | 3594 | 0 |
| 99 | ルーンマスター | DARK | 11 | 12 | B | ○ | ADAB | 3591 | 1199 |
| 100 | サー・マキシマム | フース | | | | | | 3584 | 0 |
| 101 | ハサウェイ・ノア | ギギ・アンダルシア | | | | | | 3572 | 0 |
| 102 | イトウタカノリ | ヒューレ | 5 | 9 | E | ○ | ADAA | 3565 | 582 |
| | ゴクラクユウキジン | ディ・シー・ティー | 11 | 12 | F | × | DABA | 3565 | 177 |
| 104 | ルシファー | シャドウ・スキル | 1 | 5 | C | ○ | AAAD | 3549 | 885 |
| 105 | ファルコン | キングドラゴン | | | | | | 3536 | 0 |
| 106 | サザンクイン | コクリュウ | 4 | 11 | E | ○ | DAAA | 3499 | 1700 |
| 107 | アストラル | フェレイリア | 3 | 12 | G | ○ | DAAC | 3459 | 3439 |
| 108 | ラトク・カート | プラズマ・ソード | 11 | 12 | B | ○ | DAAB | 3454 | 1180 |
| 109 | キルヒアイス | カレン | | | | | | 3442 | 0 |
| 110 | オニキリ | APHRODITE | | | | | | 3439 | 0 |
| 111 | アドンタケヒコ | マリコ・S | 3 | 9 | F | ○ | ABDB | 3433 | 1462 |
| 112 | タケダトキマサ | アカメ | 3 | 9 | E | × | BDAB | 3430 | 0 |
| 113 | ブルーライトダウン | ウルフランス | 11 | 12 | A | × | AAAA | 3413 | 374 |
| 114 | アルス | オルトロス | 4 | 11 | E | ○ | BADA | 3401 | 3378 |
| 115 | スペリオル | バイレック | 11 | 12 | C | ○ | ADAA | 3376 | 347 |
| 116 | ユプシロン | アーティミス | | | | | | 3368 | 0 |
| 117 | フジイヤクモ | ットヴァーバ | 4 | 11 | A | ○ | DAAA | 3346 | -1729 |
| 118 | ナンバヒロシ | ダークスティル | | | | | | 3336 | 0 |
| 119 | アルン・アーダ | オルフィーネ | 3 | 9 | E | ○ | AAAA | 3335 | 2198 |
| 120 | オオニシシンヤ | ロードチャンピオン | | | | | | 3334 | 0 |
| 121 | ザムザ | タイタン | 8 | 10 | G | × | AAAA | 3331 | 315 |
| 122 | クニクニ | スーパーヤダモン | 11 | 12 | B | ○ | BADD | 3326 | 1142 |
| 123 | ユウシャパラディン | バライム | 11 | 12 | C | ○ | BDAD | 3286 | -2948 |
| 124 | トロピ ナイト | ディアーナ | 5 | 9 | E | ○ | AACB | 3267 | 1776 |
| 125 | アウシタンX | ムーン | 5 | 9 | E | ○ | ABAD | 3235 | 1870 |
| 126 | ローラン | ラグナード | 4 | 11 | B | ○ | AAAA | 3195 | -1529 |
| 127 | イムサンジョ | ベルリネッタ | | | | | | 3161 | 0 |
| 128 | リュウジュ | ミラージュ | 3 | 5 | F | × | BABA | 3150 | 497 |
| 129 | ディッケンズ | ガージャリー | 5 | 12 | E | ○ | ADAB | 3149 | 859 |
| 130 | キサラギマサト | ヴァルニーダ | 4 | 5 | C | ○ | CAAD | 3143 | 2043 |
| 131 | バイソンタロウ | シャインアクア | 6 | 12 | A | ○ | CDAB | 3142 | 942 |
| 132 | カワノキヨシ | レイランス | 7 | 5 | C | × | ADBA | 3141 | 344 |
| 133 | コクシムソウ | シヴァ | 11 | 12 | D | × | AADA | 3119 | 408 |
| 134 | V・ルシファー | ヴァルサフィー | 3 | 9 | E | × | AABD | 3117 | 730 |
| 135 | ティレイト | ダークエミュー | | | | | | 3107 | 0 |
| 136 | VE- | フカミ | | | | | | 3099 | 0 |
| 137 | ケンイチ | ローリングソバット | 1 | 5 | A | × | DACB | 3083 | 747 |
| 138 | リュウキシパパーン | ミラクルガールズ | | | | | | 3072 | 0 |
| 139 | ヴォイス | デスキャンサー | 12 | 10 | F | ○ | DADA | 3026 | -1276 |
| 140 | ロッテオリオンズ | ヴェイルサウド | 11 | 12 | C | ○ | BAAD | 3005 | 605 |
| | ジン | ルルード | 4 | 11 | E | ○ | ABDA | 3005 | 997 |
| 142 | ササクラケンイチ | ユキムラカグラ | 4 | 5 | D | ○ | AADB | 2994 | 1727 |
| 143 | KUN | ガリィ | 4 | 11 | A | ○ | BBAD | 2970 | 522 |
| 144 | カタル | バリス | | | | | | 2964 | 0 |
| 145 | ジャクモヨウマ | ファルシア | | | | | | 2950 | 0 |
| 146 | カザミハヤト | アスラーダ | 4 | 11 | C | ○ | ADDB | 2948 | 1519 |
| 147 | オットットセンベイ | コウリス | | | | | | 2944 | 0 |
| 148 | ヴァルツァー | ホロル | 5 | 1 | A | ○ | DDAB | 2930 | 2255 |

## ランキング表郵送サービスのお知らせ

希望者に累積魔獣ランキング表(全参加者分)郵送サービスを行っています。希望者は下の宛名用紙に自宅の住所・氏名を黒いペンでていねいに書き、80円切手1枚と共に封筒に入れて下記の住所まで申し込んでください(宛名用紙をコピーしたものでも構いません)。しめ切りは6月末日。なお、参加申請ハガキを同封することだけは絶対にやめてください。

**あて先:〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部 ヴァルツァー魔獣ランク⑧郵送係**

〒

様

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウグルク | ビルボ・バギンズ | 11Pow | ディオネ | カリスト | 11Pow | ガオス | ケイオス | 10Pow | ラーナ | フェイト | 10Pow | そこなし | ケイシュウ | 7Pow |
| ゴンザレスおぴょ | OPPEROGE2 | 11Pow | ちくちゃん | RUPAN3SEI | 10Pow | ジェンド | ドーラ | 10Pow | リュアス | ランスター | 10Pow | シュレンシーノ | チェリーベル | 6Pow |

# キャラクターメイキング



## 魔獣を選択せよ!!

諸君らが最初にすべきことは、降臨する魔獣を選ぶことだ。下で紹介している12体の魔獣の中から1体だけを選んでもらいたい。今回のミッション（114ページ参照）の内容をよく考え、作戦を遂行するのに適していると思われる魔獣を選ぶように。なお、ミッションごとに魔獣を変更することもできる。連続参加している者は、前回と異なった魔獣を選んでもらって構わないぞ！

## パワーアップアイテムの選択

次はパワーアップアイテムを選ぶ番だ。どれを使ってもよいが、必ずひとつだけ選ぶように。⑨～⑫の武具には、それぞれ相性のよい魔獣（2～9体）が設定されている。諸君が選んだ魔獣と相性がよければプラスに働くが、相性が悪いとまったく効果がないので、そのところを理解した上で選択してもらいたい。なお、アイテムも毎回変更できるぞ。

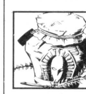
### ワンポイントアドバイス



今回のキーワードのうち、2種類はリバースパターンになっている（この言葉の意味がわからない者は、今回の『データルーム」を読み返してほしい）。どれとどれがリバースなのかを読み解くことができれば、刀帯と相性のよい魔獣を探し出すことも可能だろう。なお、「5」というキーワードが意味している内容は、ミッション3の時とは異なるぞ。

### パワーアップアイテムは12種類

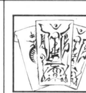

①活光：活性光により再生力をアップ。毎ターン少しずつ体力が回復する。


②藍薬：攻撃力をアップする。どの種族の魔獣に対しても均等に効果を発揮する。

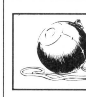

③銅薬：俊敏度をアップする。どの種族の魔獣に対しても均等に効果を発揮する。

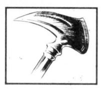

④鋼薬：防御力をアップする。どの種族の魔獣に対しても均等に効果を発揮する。

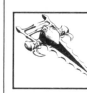

⑤奇魔：ひとつのパラメータを劇的にアップさせる。アップ幅は武具以上だ。


⑥風札：身につけることで飛行能力を授かることができる。俊敏度もアップする。


⑦疾避：集中力を高める薬。敵の攻撃をよける（ダメージ0）確率がアップする。


⑧爆光：敵の視力を一時的に奪い、先制攻撃を可能にする。ダメージは与えない。


⑨染紅：相性のよい魔獣（9体）の攻撃力＋αをアップする。キーワードは「ン」。


⑩雷破：相性のよい魔獣（6体）の攻撃力＋αをアップする。キーワードは「5」。


⑪護刺：相性のよい魔獣（4体）の防御力＋αをアップする。キーワードは「将」。


⑫刀帯：相性のよい魔獣（2体）の攻撃力と防御力をアップする。ヒントはなし。

## これがキミたち暗黒魂が降臨できる12体の魔獣だ！

### 1 ドリューク



巨大な翼を持つ、3本指の狼男。特殊攻撃は、高空より急降下して敵を襲う「飛狼激降」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆◆◆ |
| 防御力 | ◆◆◆ |
| 俊敏度 | ◆◆ |
| 飛行能力 | あり |

### 2 ギャズ



全身がウロコに覆われている姿は重戦車を思わせる。特殊攻撃は角で敵を貫く「猛角裂砕」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆◆◆◆ |
| 防御力 | ◆◆◆ |
| 俊敏度 | ◆ |
| 飛行能力 | なし |

### 3 フェキュア



針のある尾を持つ女性版ケンタウロス。特殊攻撃は毒を持つ尾で敵を刺す「毒刺針爆」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆ |
| 防御力 | ◆◆◆◆ |
| 俊敏度 | ◆◆◆◆ |
| 飛行能力 | なし |

### 4 ギュラン



大きな体軀と尻尾を持つ、怪力自慢の竜人。特殊攻撃は炎を吐きつつ迫る「烈炎円布」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆◆◆◆ |
| 防御力 | ◆◆ |
| 俊敏度 | ◆◆ |
| 飛行能力 | あり |

### 5 ディース



翼を除けば人間の女性と同じ。特殊攻撃は口から指向性の超音波を放つ「奏声滅蛮」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆ |
| 防御力 | ◆◆◆ |
| 俊敏度 | ◆◆◆◆◆ |
| 飛行能力 | あり |

### 6 ヒューン



魔力を操れる人類。魔力を増幅する防具を身につけている。特殊攻撃は「魔力攻施」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆ |
| 防御力 | ◆◆◆◆ |
| 俊敏度 | ◆◆◆ |
| 飛行能力 | なし |

### 7 ギャリオン



黒騎士＋黒いペガサスという2体1組の魔獣。電撃を放つ「雷撃激衝」が特殊攻撃。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆◆ |
| 防御力 | ◆◆◆◆ |
| 俊敏度 | ◆◆ |
| 飛行能力 | あり |

### 8 シャイグ



鉄壁の防御力を誇るクリスタル製ゴーレム。特殊攻撃はレーザーを発射する「光集烈斬」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆◆ |
| 防御力 | ◆◆◆◆◆ |
| 俊敏度 | ◆ |
| 飛行能力 | なし |

### 9 ファスター



全身が燃え上がっている炎の虎。特殊攻撃は、自ら敵にぶつかっていく「爆融炎貫」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆ |
| 防御力 | ◆◆ |
| 俊敏度 | ◆◆◆◆◆ |
| 飛行能力 | なし |

### 10 スメラニィ



知覚機能を備えた無数の細胞で構成されている生物。特殊攻撃は敵を包みこむ「被覆融包」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆◆ |
| 防御力 | ？ |
| 俊敏度 | ？ |
| 飛行能力 | なし |

### 11 チャクラム



8本の触手を持つ軟体獣。特殊攻撃は、触手を敵に絡みつけ冷気を浴びせる「封体射凍」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆◆◆ |
| 防御力 | ◆◆◆◆ |
| 俊敏度 | ◆ |
| 飛行能力 | なし |

### 12 シャモス



サソリのような甲殻獣。特殊攻撃は巨大な尻尾を振動させつつ敵を貫く「破尾裂振」。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | ◆◆◆ |
| 防御力 | ◆◆◆◆◆ |
| 俊敏度 | ◆◆ |
| 飛行能力 | なし |

# ヴァルツァーの紋章・ゲームへの参加方法

［１：プレイヤー名登録］プレイヤー名を９文字以内で記入する（本名でもペンネームでもＯＫ）。使用できる文字は、ひらがな［あ～ん］、カタカナ［ア～ン］、英字［Ａ～Ｚ、ａ～ｚ］、アラビア数字［０～９］、空白［　］、中黒［・］、音引き［ー］のみ。漢字や各種記号（&、！、－、＝、. など）は使えないので注意すること。１度登録した名前は変更できない。

［２：暗証番号登録］好きな４ケタの数字を記入する。なるべく他人と違う数字になるようにしてほしい。変更は不可。

［３：キャラクター名登録］魔獣の名前を９文字以内（使用できる文字は［１：プレイヤー名登録］を参照のこと）で記入する。漢字、各種記号は不可。こちらはミッションごとに変更しても構わない。オリジナリティあふれる名前をつけてほしい。

［４：魔獣選択］左ページで紹介している12種類の魔獣の中から１種類だけを選び、数字で記入する。

［５：アイテム選択］左ページの12種類の中から１種類を選び、数字で記入する。

［６：戦闘エリア選択］114ページの作戦会議室を見て、自分の魔獣がどの将軍の下で戦うかを決め、英字で記入する。

［７：対戦選択］他参加者の魔獣と対戦するかどうかを選択する（詳細は右下欄参照）。対戦する場合は○を、しない場合は×を記入する。どちらも書いてない場合は失格となるので注意！

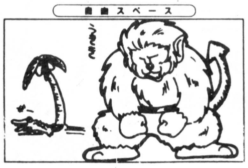
［８：行動選択］右の行動内容リストを見て行動を記入する。戦闘は最大４ターンまで行われるので、各ターンにとる行動を順に記入すること。同じ行動を複数回とっても構わない。

## 記入例

誌上RPG「ヴァルツァーの紋章」参加申請ハガキ

| | | |
|---|---|---|
| ①プレイヤー名登録 | デンゲキウキキダ | 変更不可 |
| ②暗証番号登録 | 1111 | 変更不可 |
| ③キャラクター名登録 | ウキキサイキョウダ | 変更可 |
| ④魔獣選択（1～12） | 2 | |
| ⑤アイテム選択 | 5 | |
| ⑥戦闘エリア選択 | B | |
| ⑦対戦選択 | ○ | |
| ⑧行動選択 | 1ターン A / 2ターン B / 3ターン A / 4ターン B | |

自由スペース



## 誌上RPG「ヴァルツァーの紋章」申請ハガキMEMO

| | | |
|---|---|---|
| 1 プレイヤー名登録 | □□□□□□□□□ | 変更不可 |
| 2 暗証番号登録 | □□□□ | 変更不可 |
| 3 キャラクター名登録 | □□□□□□□□□ | 変更可 |
| 4 魔獣選択（1～12） | □ | |
| 5 アイテム選択（1～12） | □ | |
| 6 戦闘エリア選択（A～F） | □ | |
| 7 対戦選択 | ○ × | |
| 8 行動選択（重複ＯＫ） | 1ターン □ 2ターン □ 3ターン □ 4ターン □ | |

◀ハガキに必要事項を記入し終えたら、同じ内容をここにも必ずメモしておくこと！ 次回参加時に困ることになるぞ！

## 必ず読むこと！

文字はなるべく黒いペンで、ていねいに書くこと。「つ、っ」、「ガ、ザ」、「０、６」など他に似ている文字がある場合は特に注意し、わかりやすく書いてもらいたい。

頭に空白がある名前はプログラムの関係上、詰めて処理される。「　ウキキ」の場合「ウキキ」として処理される。

漢字を使ったり、枠内に2文字（「ヴァ」など）入れている人がいる。注意せよ。

記入ミスがあると不参加扱いとなるぞ。

## 行動内容リスト

| A 接近戦 | B 遠隔攻撃 |
|---|---|
| 敵に急接近し、牙や爪、身につけている武具などで攻撃する。破壊力は全攻撃中で最高だが、距離をとられると効果が半減してしまうのが欠点。 | 敵と距離を保ち、スキをついて攻撃する。接近戦狙いの敵に対して特に有効。ただし、特殊攻撃されると、一方的にやられてしまう可能性がある。 |
| **C 完全防御** | **D 特殊攻撃** |
| こちらからは一切攻撃をしない。敵の攻撃を耐えることで、次回の攻撃を素早く行えるようにする。ただしある程度のダメージは受ける。 | 各魔獣が持つ特殊攻撃を実行する。遠隔攻撃には強いが、接近戦には反応速度の面からも不利。なお威力は、魔獣の攻撃力に比例している。 |

# ミッションTOP10と対戦結果1位には賞金をプレゼント！

## ポイント獲得TOP10

| | | | |
|---|---|---|---|
| 今ミッション第１位 | 賞金10000円!! | | |
| 2位 | 賞金8000円!! | 3位 | 賞金7000円!! |
| 4位 | 賞金6000円!! | 5位 | 賞金5000円!! |
| 6位 | 賞金4000円!! | 7位 | 賞金3000円!! |
| 8位 | 賞金2000円!! | 9.10位 | 賞金1000円!! |
| 対戦結果第１位 | 賞金10000円!! | | |

## 累積ランクTOP50に　朗報！

参加経験者は同じプレイヤー名&同じ暗証番号を使用することで、以前のデータを継承することができる（これが「変更不可」の理由）。つまり続けて参加するほど、魔獣がパワーアップしやすくなるというわけだ（継承したくない場合は、名前や暗証番号を変更するればOK）。累積TOP50に入ったプレイヤーには、特製ポスターをプレゼントする！

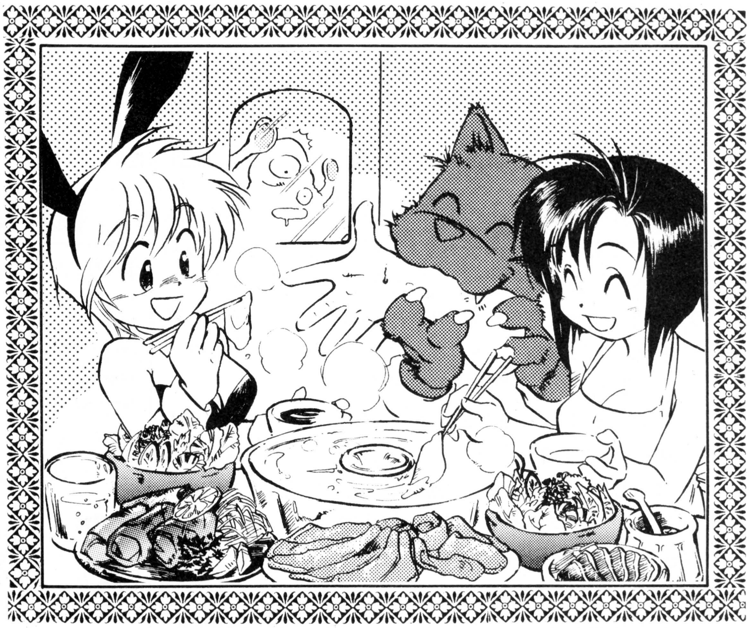
魔獣は天使を倒し、喰うことでやつらの持っているパワーを吸収することができる。各ミッションで、もっともパワーを得た魔獣（上位10体）に、左表の賞金を贈ろう！　同時に対戦結果１位の魔獣にも本編１位と同額の賞金が贈られるぞ！

ここでいう対戦とは、ゲーム参加者の魔獣どうしが戦うことを意味している。修業の一環ではあるが、勝てば対妖獣戦同様に相手が持っているパワーの50%を奪うことができるし、負ければパワーの50%を失ってしまう。本編（ミッション）にはこの結果に関係なく出場できるので、積極的に参加してもらいたい！

**※しめ切りは6月15日（消印有効）です!!**　本誌とじ込みハガキ以外での参加は認められません!!

魔獣による魔獣のための憩いの場

# 魔獣酒場



**魔獣酒場の看板娘キャリーで～す♡　小説パート、ゲームパートともに“神”が登場し、予断を許さない状況になってきました。リュリノス将軍も逝ってしまいましたし……。でも、ここが踏ん張りどころ。我らが魔族のためにも、みんな、がんばってよね！もちろん、この酒場は閉じたりしないから、思う存分ここで騒いでいいからね♡　魔獣にかんぱ～い！**

## みんなで飲んで、歌って、大騒ぎしましょ!!

「ランキングリストを見ると、すごい参加者数だというのが実感できた」〈島根県・清山徹雄くん〉今回までの延べ参加者数は、なんと7209人もいるのだ。でも、参加者自体はこのところ減っているんだよね……。

「５月号の魔獣酒場の扉絵、よく見ると天使の腹さばいてますすね。けっこうグロいっす」〈山口県・十郎くん〉調理現場ってそういうもんでしょ？（笑）



▲大阪府・おじゃるくん。かわいい！



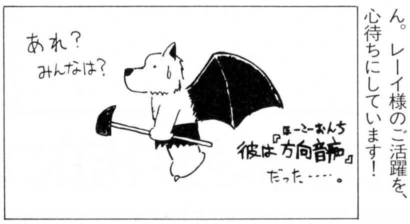
▲北海道・虹男くん。実はその通り（笑）。

「ヴァルツァーを友達に教えたら順位で負けた。1000位も負けた」〈栃木県・魔導神くん〉複雑な心境でしょうね。今回はどうでした？

今月の 一発芸



神奈川県・モーケーくん。勝手に自分を将軍にしないように！（笑）

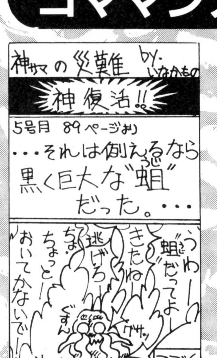


▲栃木県・空耳よ～かいくん。レーイ様のご活躍を、心待ちにしています！

「ティヌ将軍とキャリーって双子なのに、なんでそんなに性格が違うんだ？」〈神奈川県・マリ姉のＦＣ作ってくれくん〉私だって戦場に行ったらあんなふうに……ならないか（笑）。あくまでも魔魂の双子ですからね！

「前回の結果を見て、しばらく笑いがとまらなかった。しかし……今は、上位のプレッシャーが!!　どうしよう……」〈群馬県・バシュルトくん〉対戦＆本編のダブル１位獲得、本当におめでとうございました!!　他の参加者からにらまれてたりして（笑）。

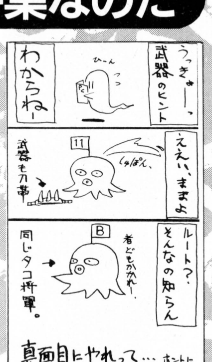
## コママンガのミニ特集なのだ



▲広島県・いなかものくん。なんてナイーブな神なんでしょう（笑）。

▼大阪府・Ｍｅｌｏｎ＝Ｔｅａくん。１人１人得意な曲があったりして。



▲東京都・さんるくん。ヴァルツァーの参加者に見えないよーな（笑）。

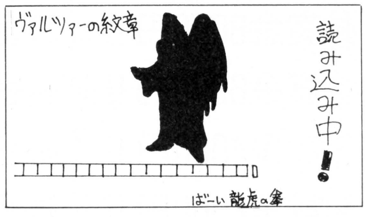
▼高知県・のえのえのぷうくん。爆光にこんな使い方があったとは驚き（笑）。




▼神奈川県・カランタンくん。ゲームではちゃんと使ってるから安心してね（笑）。




▼東京都・健くん。敵が天使だけだったら、２人目以降は読み込まなくてすみそうね（笑）。






◀高知県・仙林潔さん。まだまだこれからです！

## おすすめメニュー

天使＆妖獣のミックスお好み焼き

当酒場の料理長、フェキュアのベルだ。今月のメニューを考えてくれたのは愛媛県のＮ－Ｇくんだ。ありがとよ！　現在、新メニュー募集中！

# ゲームQ＆A

ゲームパートの質問にお答えしますね！
「相性の悪い武具を選んでしまった場合、パラメータが下がることはありますか？」〈宮城県・ハンターチャンスくん〉ありません。基本能力値のまま戦うことになります。



▲石川県・襲津彦くん。ちょっとビビっちゃうかもしれない(笑)。

「ハガキを２枚出す時は、暗証番号は同じにするんでしょうか？」〈高知県・和田一輝くん〉キャラ名と暗証番号の両方を、ハガキごとに変えたほうが無難です。
「キャラ名とは、自分が選択した魔獣の名前のことですか？」〈愛知県・ＨＡＭくん〉その通りです！
「①将軍の俊敏度がその軍の進軍スピードになるんですか？　②天使等の敵にも行動（Ａ～Ｄ）があるんですか？」〈神奈川県・新堀英臣くん〉①は無視しちゃってください（将軍は一般魔獣の基本能力を大きく上回っているため）。進軍スピードというよりも、個々の魔獣のスピードを重要視してください。②の答えはＹＥＳ。彼らにもあります。



▶兵庫県・アネットくん。今なら風札をサービス！

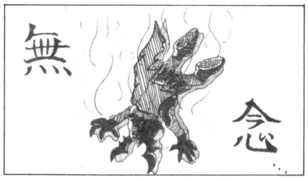
「キャラ名や暗証番号はキャラの強さに影響するの？（姓名判断みたいに）」〈北海道・ミッドナイトウェーブくん〉そういったことはありません。あくまでも個体の識別用です。
「疾避は防御力と俊敏度どちらが上がるのですか？」〈広島県・アニマルヒデくん〉俊敏度だと考えてもらって結構です。
「魔獣の種類を変えても、ポイントは前の魔獣から引き継がれるのですか？」〈大阪府・エッピーくん〉はい、引き継がれます。
「ハガキは先着順に処理してるの？　それとも全部まとめてから？」〈東京都・Ａｓｓｅｍｂｌｅｒくん〉まとめてからです。ですから早く出したほうが有利なんてことはありません。
「俊敏度が低いのに移動距離が長いルートを選ぶと、やはり不利なのでしょうか？」〈秋田県・イングヴェイくん〉途中で敵と出会わなかった場合は、やはり不利になります。近いところで戦闘に突入した場合（敵が予想外の行動をとったり、別の敵が現れた場合など）は、ほとんど影響しませんが……。
「完全防御を２回連続で選ぶと、２倍素早く行動できるのでしょうか？」〈北海道・ラムノガスくん〉残念ながらできません。
次回、９月号でお会いしましょう！

▼福岡県・せりすへいくん。ワホーベイさんがちょっとブキミ(笑)。





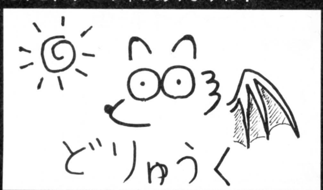

◀神奈川県・幻夕貴さん。武器がポイント！



▶大阪府・光枝努くん。こうならないように…。

## イラストBOX

▼兵庫県・九曲町人Ｚくん。シンプルなんだけど、すごく味がありますね！






▲香川県・星の屑くん。まさに文字どおりの、トップをねらえ！

▼東京都・千夜さん。彼女って、人気があるんですよね！






▲東京都・箱入猫子さん。残り少なくなってきたので、お早めに！

▼兵庫県・知之助くん。改めていうまでもないのでしょうが……同ネタ多数(笑)。






◀神奈川県・相葉奨人くん。最近、影が薄い？

▼東京都・桃龍娘々さん。「デグ様」って言い方、なんかいいですねー(笑)。






▲東京都・未鳥有くん。アレサがかわいい！　ベル、あんたいつから媚を売るようになった？(笑)

## ひとことカウンター

★スメラニィで優勝をめざす！〈北海道・アパッチくん〉★キーワードが難しかった。難しいほうがやりがいがあっていいかもしんない〈茨城県・クライフくん〉★今度こそは負けないような設定にしてみた。特に行動なんかデータから分析して、相手の裏をつけるようにしてみた。ぜったい勝つぞ！〈茨城県・エンジェルパルスくん〉★ギャリオンで悪魔になってやる!!〈徳島県・オロナミンＶくん〉★ルパッツ将軍！　今度こそ思いきり闘わせていただきます！〈神奈川県・バクレツテンマくん〉★負けませんよ～に〈東京都・フーターズくん〉★この頃、武具のヒントを解くのに燃えつきることがある。たまに深読みしすぎるし……〈山形県・たぬきくん〉★下がるランクに歯止めをかける！〈奈良県・きばくん〉★７回目にしてやっと刀帯を当てました〈群馬県・ロードヴィルくん〉★前回の武具相性をはずしたので、今回は奇魔だ～！〈新潟県・ティーウゴくん〉★天使って……おいしそうですね〈千葉県・陬☆雅弥くん〉★毎回、名前と暗証番号を忘れるよ～〈長崎県・ＤＲＥＡＭくん〉

# ヴァルツァーの紋章 次回シナリオ予告



## ミッション9

**ついに、その姿を現した"神"！そして、その先鋒部隊として、一気に攻め入ってくる素振りを見せる天使たち。このまま放っておいては、せっかく魔族の物とした土地を、やつらに奪われかねない。そこでいったん引き返して、迎撃態勢を整えることにした。ターゲットは先鋒部隊、数千体の天使どもだ!!**

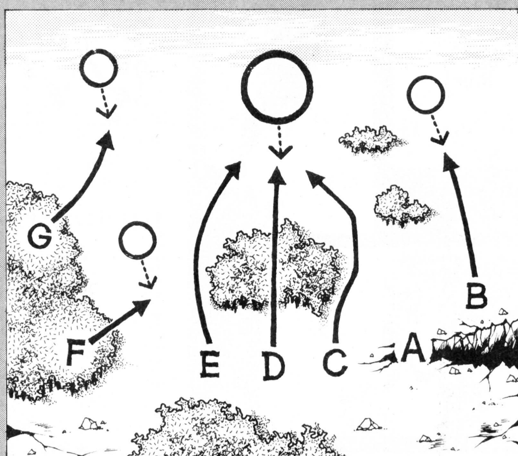
# 天使どもを返り討ちにするのだ!

　隠れるところがまったくない砂漠で、ミッション８に続いて戦いを挑むのは無謀といえる。そうでなくとも、数的に見れば天使どものほうが圧倒的に多いのだ。さらには、〝神〟の存在もある。リュリノス将軍ですらあっという間に消滅させられてしまっただけに、魔獣が下手に手を出せるような存在ではない。くやしいが、ここはレーイ様の力を信じ、無視することにする！

　今ミッションの目的は、いい気になってやってくる先鋒部隊を待ち伏せて、大打撃を与えることにある。もちろん全滅させるに越したことはないが、それはまず不可能だろう。そこで今回は、我ら魔族の力を見せつけ、天使どもを敗走させられればよしとする。戦闘場所を指定するのは我々だ。地の利を生かし、天使たちを殺しまくろうではないか！

## 作戦会議室

現在のところ天使は、大集団１つと小集団３つにまとまっている。やつらはこの集団ごとに行動すると考えていいだろう。図内の矢印は大集団の移動ルートを予測したものだ。




### A ワホーベイ将軍



裂け目や灌木に潜み、そこを通りかかった天使に襲いかかる。どの集団が来るかは、神のみぞ知る、だ。

### B ティヌ将軍



右手にいる小集団を徹底して追いかけることにするわ。これくらい、私の部隊だけで殲滅してみせる！

### G ベッツ将軍



後ろにいる小集団に襲いかかり、返す刀で大集団も狙ってやる。神などにこの世を荒らされてたまるか！

### F ヤームー将軍



天使と戦闘することができる喜びに打ち震えているぞ！　私は手近にいる集団を狙うことにしよう。

### E デグロス将軍



大集団の左側面を突く。そのまま内部に突入し、内側から暴れ回ってやるのだ！　乱戦、望むところだ!!

### D ルパッツ将軍



正々堂々と、大集団を正面から迎え撃つ。俊敏度よりも攻撃力重視で攻めて攻めて攻めまくってやる！

### C ケイグ将軍



大集団の右側面を突こうと思う。小集団がやってきても無視し、あくまでも大集団のみを相手にするぞ。

# SAMURAI SPIRITS

TM





## 十兵衛に関するコワイ話

## 第1幕 鳥

矢上 裕

◇まさにこれぞ外伝…!? とりあえずSNKサンごめんなさ～い(泣笑)

★この物語はフィクションです。実在の人物・団体・事件などには、いっさい関係ありません。




今回のお話は、ゲームの正式設定とは関係ありません。念のため…。


だだだん
ハァ
うわさ以上の
腕前だな…
ハァ
ハァ
鷹を操る剣士
ナコルル…か
ざっ
アムベ
ヤトロ!!
な!?
ピキィ——!!


じゅ…！
十兵衛!!!!?
ギ…
ギチ
ギリギリ
誰が
十兵衛か
拙者には
ママハハという
名がある！
ギチッ
………
………

コミック サムライスピリッツ

電撃コミックGAO!誌上でも好評連載中!! 描くのは電撃PCエンジン誌上でおなじみ、しろー大野先生だ!!

電撃コミックGAO!好評発売中




気付いたときには
もう遅かった……
それが
ママハハ
だったと…
お侍様!
鷹を見ませんでしたか!?
ママハハという
名の鷹を!!
い…いや
見たことも
食ったことも
斬った後に
罪悪感を覚えるのは
悪いクセではあるが
………


残された
ナコルルを守り
この罪を
償うために！
拙者は
柳生十兵衛を
捨てたのだ!!!
コイツもそうだが
だまされるナコルルも
どうかしてる……
どこへ
行ったの
ママハハ!!
ママハハ!!
ガサ
ガサ


何だ
不戦敗でいいのか？
バカバカしい
私は帰るぞ
スッ
ルルルルルル…！
む！
戻れの
合図が…!!
私の旅の目的は
魔界の入り口にだけ
咲くという
究極の花を
見つけだし……
圭殿に渡すこと！
……ただ
それだけだ



了……でも続く。

# SAMURAI SPIRITS



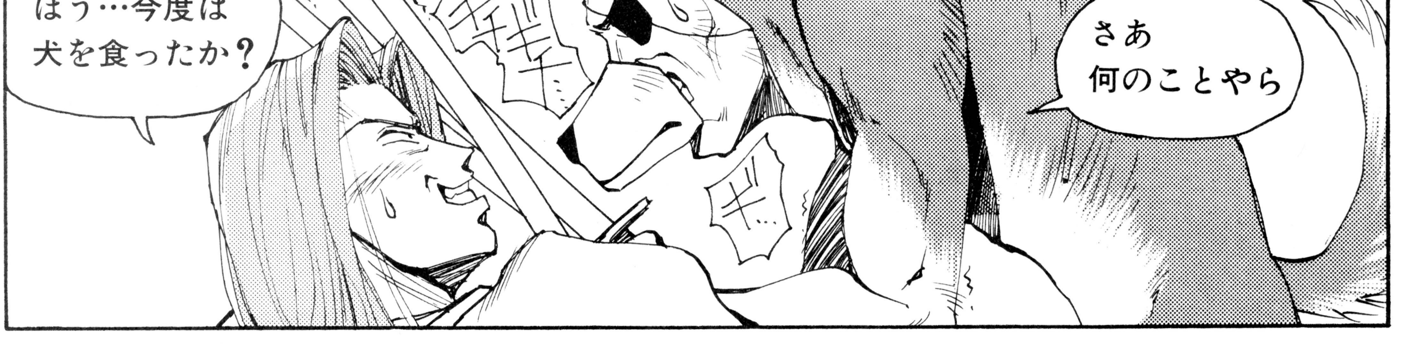
## 十兵衛に関するコワイ話

## 第2幕　犬




GO!!!
ワオ————ン!!
な!?


だ……
誰かと思えば
ママハハじゃないか
違う！
拙者の名前は
パピーだ！


ほう…今度は
犬を食ったか？
さあ
何のことやら



背中の
ぬいぐるみは
何のつもりだ
パパー
ピピー
ピパーだ
ぶら〜ん
ギチ!
何のことやら
さっぱり!!
キサマ
仔犬も
食ったかっ
ブルブルブル…
私の旅の目的は
圭殿に究極の花を
渡すこと…
ただ
それだけだ
ざっ



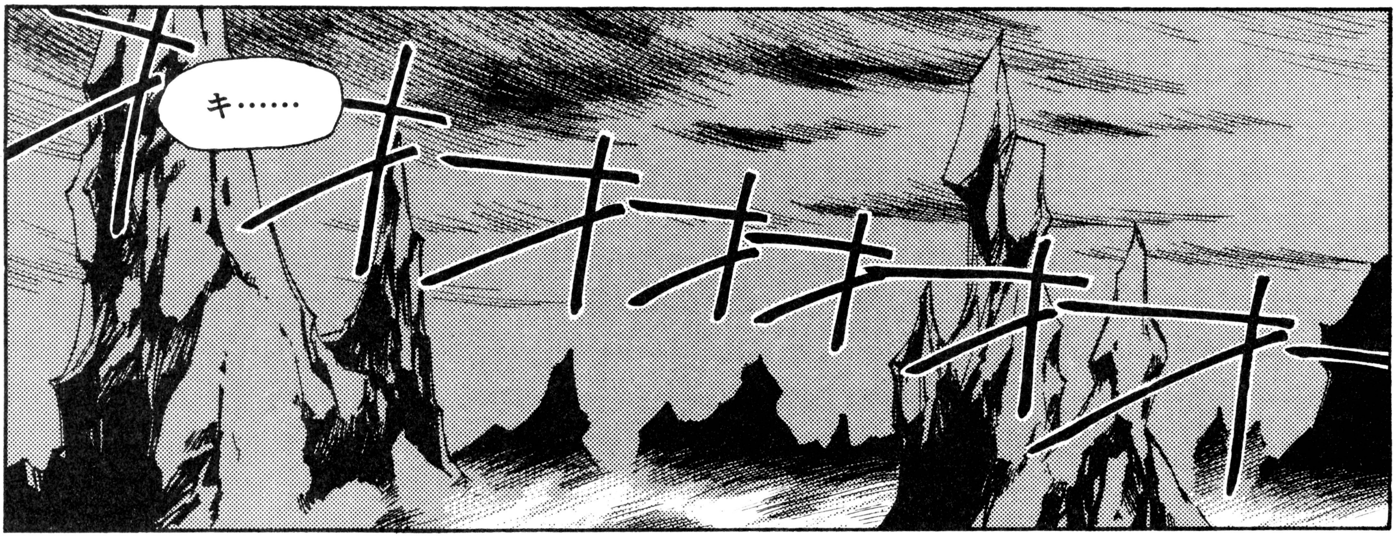

了……まだ続く。

# SAMURAI SPIRITS



## 十兵衛に関するコワイ話

## 第3幕　花







さあ圭殿に
渡すがいい!!!
拙者の名は
究極の花だ!!!
ドオオン
キサマを
斬る!!!!!
いや……
…まあその…
この地にしか咲かぬ
幻の花をキサマは…
……食ったのか
ダン
食ったか
十兵衛!!!!
カッ
圭殿のために
命をかけて
探した花を…


秘剣っ
つばめ返し!!

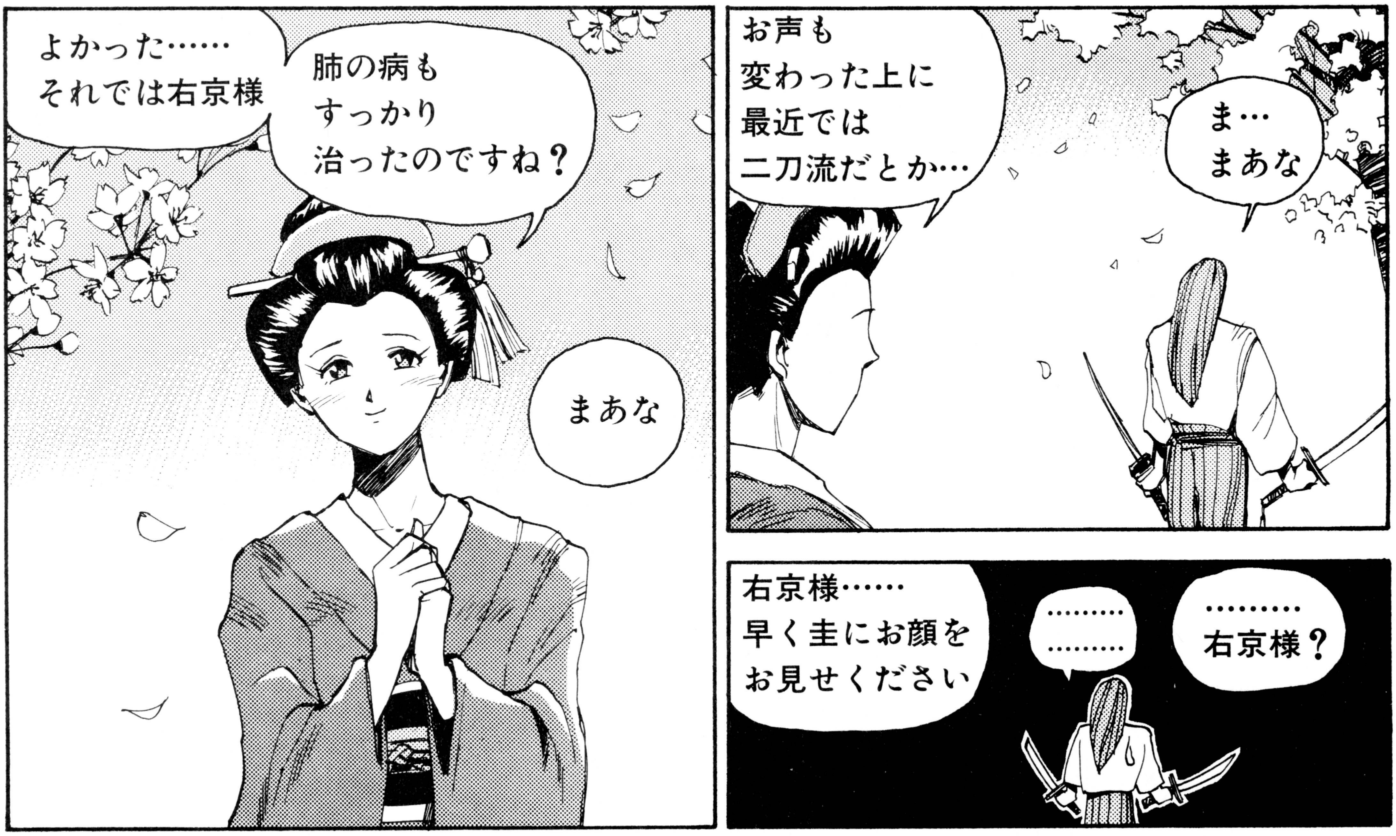

ドォッ
ぐおお
おおぉ!!

◇ここまで描くか矢上裕!! ほ…惚れたぜ!!

# SAMURAI SPIRITS

## 十兵衛に関するコワイ話

## 最終幕




何もかも終わり…。

# ルナランサー

SCENARIO 4

## 花は知っている



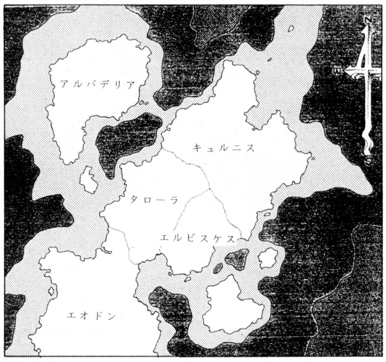

企画・原案／林田ゆり(メディアワークス)　ゲームマスター／林田あつし
扉イラスト／近永早苗、本文イラスト／十羽織和磨　風上旬
システムプログラム／三茶ソフト　ヘルパー／なるみたかし

# 「ルートランサー」の世界へようこそ!!

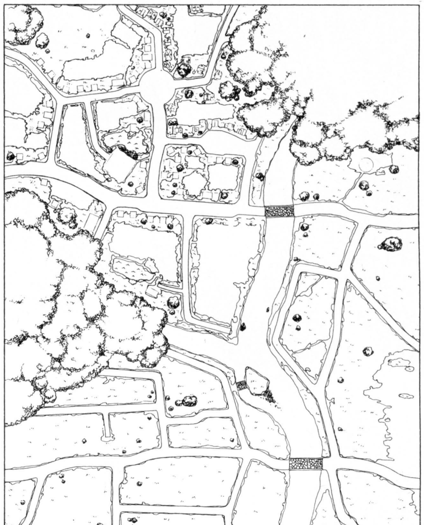
パレディラ大陸の北西にある島国が、舞台となるアルバデリアです。港付近では文化が進んでいるものの、辺境にはまだ未開の土地が広がっています。邪悪なモンスターたちも、冒険者たちを手ぐすねひいて待っていることでしょう。あなたはこの土地で冒険をすることになるのです。

ルートランサーの主人公はあなた、ただひとりです。あなたが他のゲーム参加者と直接会うことはありません。





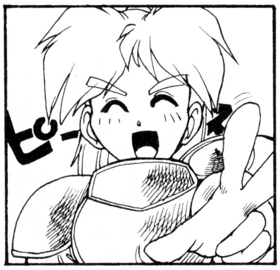
▲ワールドマップ


▶リルメル村マップ

# このゲームに参加するキミの分身を作ろう!!

主人公であるあなたは、アルバデリア島の北部にあるリルメルという村に１年ほど前から留まっています。他の冒険者たちと同じように、辺境の地で武勇をあげようと考えて、この村にやってきているのです。

……ところで、あなたという冒険者は、いったいどういう人物なのでしょうか？　ゲームに参加するために、名前や性別、職業などのくわしいことを決めてください！




## ① キャラクターの名前と性別を決めよう

最初に主人公の名前を決めてください。カタカナだけを使い、２〜８文字で個性的な名前をつけてくださいね。既存のキャラクター名は極力つけないよう、注意してください（特にマンガやアニメなどに登場する有名なキャラ名は絶対につけないように！）。あなたの分身なのですから、オリジナリティあふれる名前をつけてあげてね！



また、キャラの性別も忘れずに設定しておいてください！

## ② 信仰する神様を選んでね♡

名前と説明文をヒントに、信仰する神さまを４人の中から選んでください。どの神さまを信仰するかによって、冒険の内容も微妙に異なってくることでしょう。

なお、誰も信仰しないことも可能です（イベントの内容によっては、その方が効果的な場合もあります）。その場合、ハガキには「×」を記入しておいてください。




### 1.大地母神アーミス

愛と正義、平和と平等を教義としている、美しい女性の姿をしている神さま。



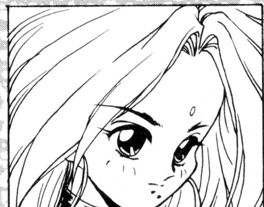
### 2.闘神クルザ

戦と法を司っており、軍隊や冒険者の間で人気が高い。幸運の神でもある。



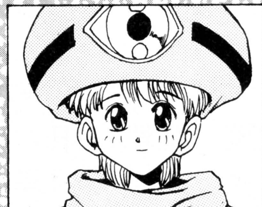
### 3.愛と美の女神スフラ

「美しい肌で人を幸せに、またそれを己の喜びに」という教義を持つ祭儀の神。



### 4.見識と好奇の神ミルミル

見識と知識、ひらめきの神。「神のために見、己のために知る」と教えている。



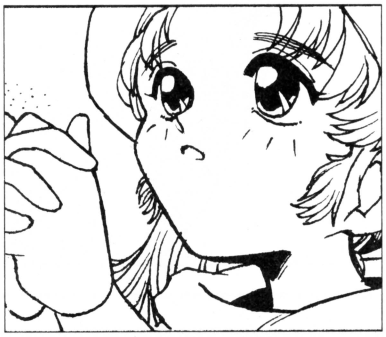
## ③ キャラクターのタイプを決めよう

ここでいうタイプとはクラス（職業）のことです。キャラクターには「体力」など５つのパラメータが用意されていますが、クラスによってその傾向が決まっています。各タイプとも２種類ずつパラメータが用意されていますので、自分に合うと思う方を選んでください。なお、ハガキには数字で記入してね！




### 僧侶

祈りにより様々な奇跡を起こすタイプです。僧侶というと体力回復役のイメージがありますが、この世界ではそれが当てはまらないので注意してください。

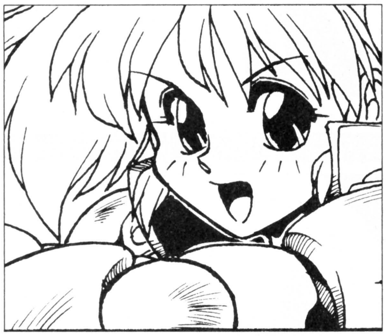


| TYPE-5 | |
|---|---|
| 体　力 | 7 |
| 知　力 | 10 |
| 精神力 | 16 |
| 素早さ | 9 |
| 魅　力 | 11 |

| TYPE-6 | |
|---|---|
| 体　力 | 6 |
| 知　力 | 12 |
| 精神力 | 14 |
| 素早さ | 7 |
| 魅　力 | 12 |

### 戦士

武器を手に、敵に肉弾攻撃をしかけていくタイプです。ふつうのＲＰＧでいうところの戦士や侍、騎士などがこのタイプに当たります。

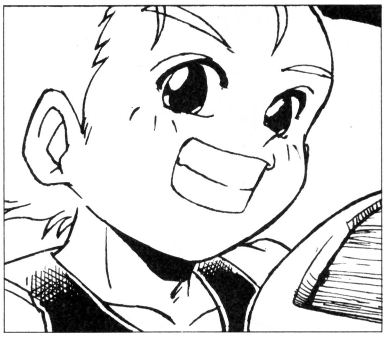


| TYPE-1 | |
|---|---|
| 体　力 | 16 |
| 知　力 | 6 |
| 精神力 | 10 |
| 素早さ | 7 |
| 魅　力 | 10 |

| TYPE-2 | |
|---|---|
| 体　力 | 15 |
| 知　力 | 8 |
| 精神力 | 8 |
| 素早さ | 11 |
| 魅　力 | 8 |

### レンジャー

動きの素早さと、手先の器用さが身上のタイプです。全体的なバランスのよさも魅力です。盗賊や忍者なども、このタイプに含まれると考えて結構です。

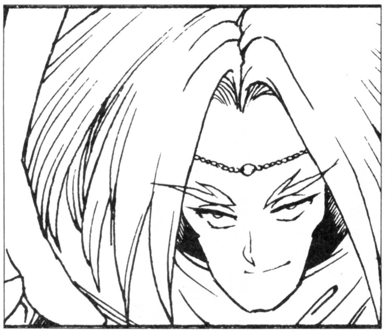


| TYPE-7 | |
|---|---|
| 体　力 | 12 |
| 知　力 | 8 |
| 精神力 | 9 |
| 素早さ | 16 |
| 魅　力 | 9 |

| TYPE-8 | |
|---|---|
| 体　力 | 10 |
| 知　力 | 9 |
| 精神力 | 7 |
| 素早さ | 15 |
| 魅　力 | 11 |

### 魔法使い

攻撃系の魔法を使えるタイプです。戦士が武器で攻撃するように、魔法使いは魔法を使って攻撃します。体力が少ないところがウィークポイント。

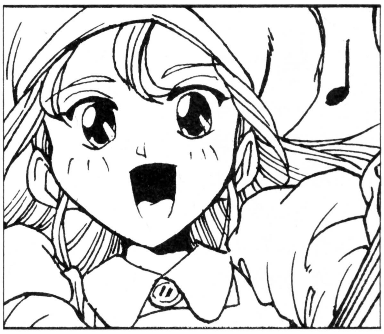


| TYPE-3 | |
|---|---|
| 体　力 | 6 |
| 知　力 | 16 |
| 精神力 | 9 |
| 素早さ | 11 |
| 魅　力 | 8 |

| TYPE-4 | |
|---|---|
| 体　力 | 5 |
| 知　力 | 15 |
| 精神力 | 8 |
| 素早さ | 10 |
| 魅　力 | 12 |

### 吟遊詩人

このタイプはいろんな土地を渡り歩いているため、非常に博識です。同時に会話術に長けているため、交渉や情報収集でも力を発揮することでしょう。



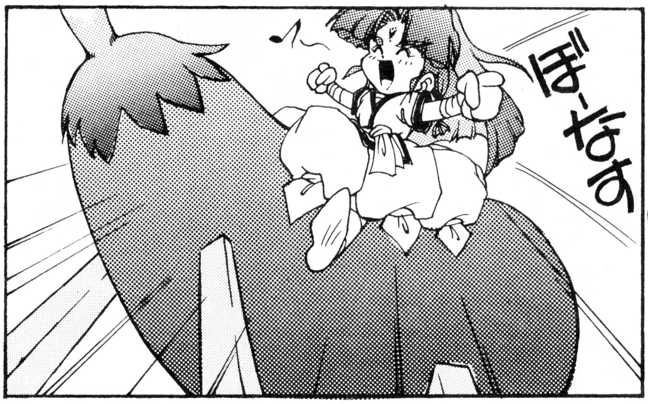
| TYPE-9 | |
|---|---|
| 体　力 | 9 |
| 知　力 | 10 |
| 精神力 | 7 |
| 素早さ | 9 |
| 魅　力 | 15 |

| TYPE-10 | |
|---|---|
| 体　力 | 7 |
| 知　力 | 12 |
| 精神力 | 9 |
| 素早さ | 7 |
| 魅　力 | 16 |

## ④ ボーナスポイントをふりわけてね♥

あなたが選んだタイプのパラメータに、ボーナスポイントをプラスすることができます。プラスできるのは合計５ポイント。ひとつのものに５ポイントふってもいいですし、複数のものにふりわけても構いません。

なお、ハガキには合計値ではなく、ふりわけたボーナス部分だけを記入するようにしてください。ハガキに書いた数値を合計すると５になるようにね！







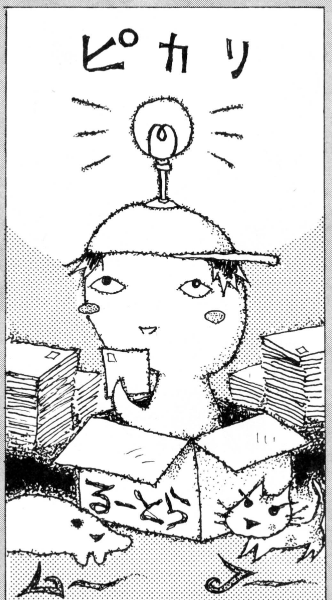
何者かに襲われて宝石を奪われたヴェイクさんから、その犯人を探し、宝石を取り返すよう依頼されたあなたでしたが、事件は意外な展開を見せて……。なにはともあれ、ポーラスターという妖しい宿(!?)での事件は無事に解決しました。しかし、冒険はまだまだ続きます。はたしてあなたを待ち受けている次なる冒険とは……？

**それでは冒険に出発しよう!!**

## マスターズROOM

### [質問にお答えします]

こんにちは！　マスターの林田です！毎回たくさんの応募、ありがとうございます。「ルートランサー」は読者参加ゲームの可能性を追求するべく、毎回さまざまな挑戦をしていますが、時間の関係でデバッグが追いつかず、いつもみなさんにご迷惑をおかけしています。ごめんなさい……。今回は初参加の方にもわかりやすくするため、少し補足の説明をしていきます。




●読者参加ゲーム「ルートランサー」は、早いターン数でクリアした人が優勝する、すごろくタイプのファンタジーＲＰＧです。舞台となるリルメルの村で、不思議な少女「カムナ」と数々の問題を解決し、優勝すると、村に土地がもらえます。これはどのような形になっても「ルートランサー」というゲームが存在するかぎり物語に組み込まれ、優勝したキャラクターは、いろんなところで活躍していくことでしょう。ちなみに今回の冒頭コミックでは、読者のみなさんから応募した村人さんと、第１回優勝者のディールさん（戦士）も出ています。

●このゲームは、モンスターと殺し合うのが目的ではないので、プレイヤーキャラクターが死ぬことはありません。ただし、無理な戦闘をするとターンをたくさん消費してしまうので、パーティが戦闘に不向きなら、モンスターの少ないルートを選択するのもよい作戦です。

●パーティの人数が増えると、イベントなどで消費ターンに影響がでたりします。これはＮＰＣ（パーティキャラ）が思い思いの行動を取るからです。なかには歩くのは遅いけど、戦闘時にすごい力を発揮する者や、おとなしくてターンに影響のでない者などいろいろなＮＰＣが登場します。

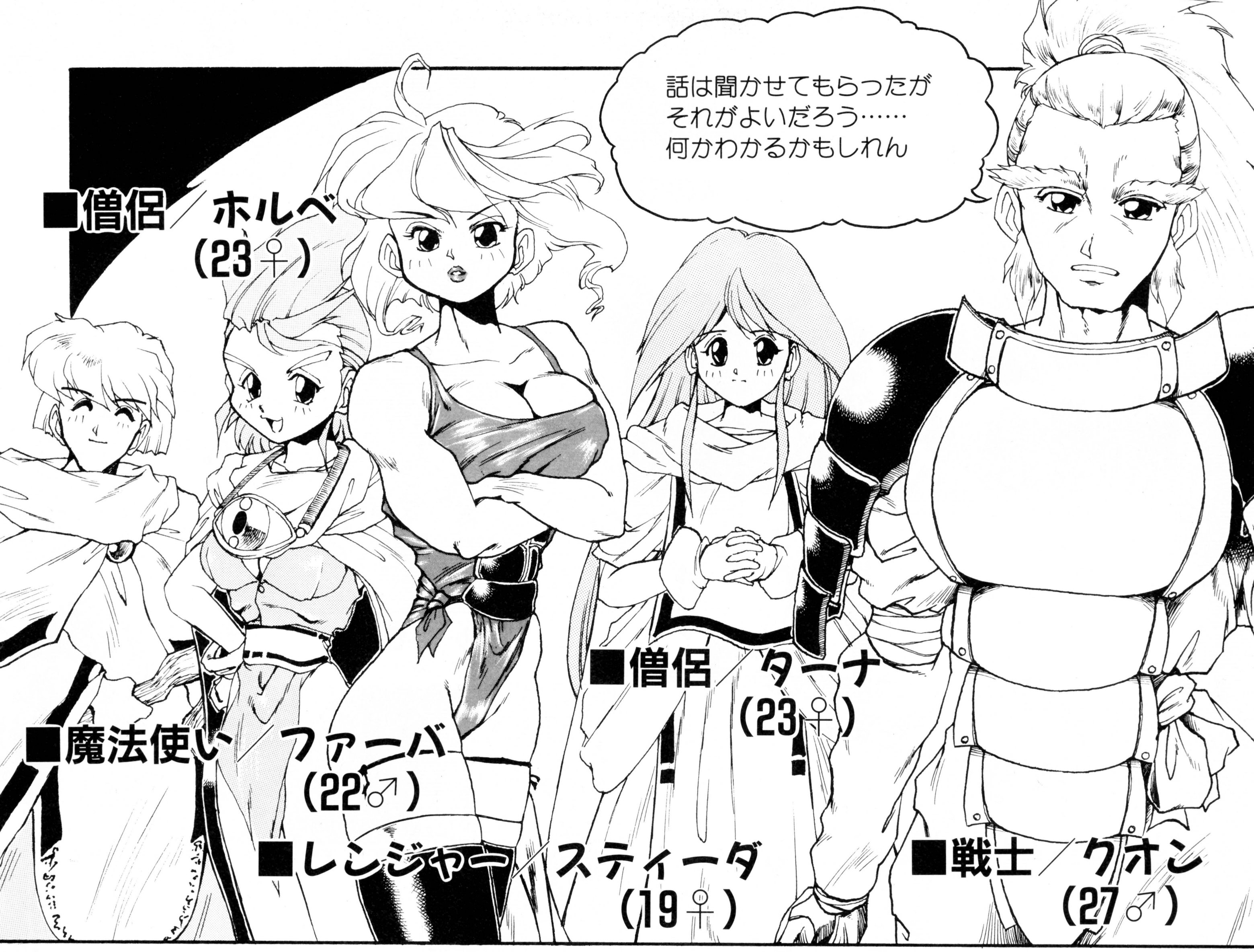
●神様は、イベントなどで、運に関わってきます。ですが、あまり不正な行いをすると、神様から天罰がきたりします。

●前にも書きましたが、少人数、短時間での作業が多いので、なかなか間違いなどを修正しきれずスミマセン。ですがゲーム中のメッセージに関しては、マスターの名にかけて、万全のチェックを入れていますので、安心して楽しんでくださいね。今後ともよろしくお願いします！


リルメルの村
うぃっ
ワィワィ
ん～～
?
パッ
つまみ…
…つま…
あれ…れ…?
ザワ ザワ
あれ?
あたしの
イモ……
オレの肉
……?
たしかココ…
うぃっく
やーん
こっこの技は!?
なんだっ
なんだ?!
技だったのか?
はっ
どどどどー
がるるる～
すっ……
すいませ…えっ!?
ぶらーん
てめー!
ひさしぶりだな!!
今日も元気だな!
カムナちゃん!
めでてー
ぐいっ
おかえり
リゲル!!
おかえりー!
リゲル!!
やっと
もどったか!!
ボカ
スカ
ボカ
スカ
ボカ
スカ
わっ……
うわぁー!!
おかえり
リ・ゲ・ル!!
コツ
ただいま…
しくしく…



おーい誰か！
手をかしてくれ!!
またラーラがっ!!
ザワ
ベッドの
用意を!!
あと
メイシェルを
呼んで!!
急いで!!
ガチャ
はぁ はぁ
はぁ はぁ
な……何度でも
助けてみせるわよ
ラーラ……
助けちゃうん
だからぁっ!!
彼女　人間の恋人を亡くしているの
100年も前に……大魔法使いカシナスは
彼女に永遠の愛を誓って不老不死の
研究をしていたんだけど……
成功しな
かったらしいの
カシナスを失ってから
というもの　彼女は
生きる望みをなくして
ときおり発作的に
あんなことを……
ねぇ……リゲル
なんとかラーラを
元気づけてあげられ
ないかしら？
ぐー
ぐー
カシナスなら
ぼくでも知ってる
彼は研究の成果を
誰にも伝える
ことなく
すべて自分の
研究室である
塔に封じた
らしい……
ピーン
びくん!!
ポン
よしっ！　そこに
彼女を連れて行こう！




## ■誰とパーティーを組みますか？

パーティは全員と組んでも、誰とも組まなくてもＯＫ。たとえばターナとスティーダを連れて行きたい場合は、ハガキに③、⑤と書き込んでね（誰とも組まない場合は×を書くこと）。ただし、パーティの人数が増えると移動速度が遅くなるので注意!!

### ①クオン

| | |
|---|---|
| 体力 | 15 |
| 知力 | 7 |
| 精神力 | 11 |
| 素早さ | 10 |
| 魅力 | 7 |

コメント：「女人が100年も悲しむなどむごすぎる。拙者もお供いたす」
信仰する神：なし

### ②ファーバ

| | |
|---|---|
| 体力 | 5 |
| 知力 | 14 |
| 精神力 | 8 |
| 素早さ | 11 |
| 魅力 | 9 |

コメント：「カシナス様の研究は本当に失敗したのか？」
信仰する神：なし

### ③ターナ

| | |
|---|---|
| 体力 | 9 |
| 知力 | 8 |
| 精神力 | 15 |
| 素早さ | 6 |
| 魅力 | 12 |

コメント：「彼女に命の尊さを知ってほしいの」
信仰する神：大地母神アーミス

### ④ホルベ

| | |
|---|---|
| 体力 | 11 |
| 知力 | 6 |
| 精神力 | 14 |
| 素早さ | 8 |
| 魅力 | 10 |

コメント：「塔に登るの？ぼくも行っていい？」
信仰する神：見識と好奇の神ミルミル

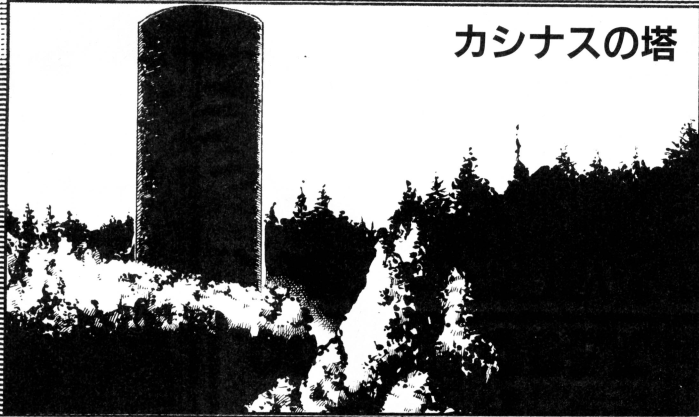
### ⑤スティーダ

| | |
|---|---|
| 体力 | 11 |
| 知力 | 6 |
| 精神力 | 7 |
| 素早さ | 14 |
| 魅力 | 11 |

コメント：「私もついていくよ。罠は任せて！」
信仰する神：闘神クルザ

＊パーティメンバーが増えると、イベントなどが有利になる場合がありますが、移動ターン数に影響がでます。よく考えてパーティを組んでね♡






**◆ルートA**
移動歩数：7ターン




**■イベント2**




**■イベント1**

塔の真下に来ました。1周して調べたところ、3つの扉を見つけました。どこから入りますか？

A. 鍵のかかった左端の扉を開けて入る
B. 中央の壊れた扉から入る
C. 右の壊れた扉から入る

**◆ルートB**
移動歩数：3ターン




中はホールになっています。いたるところに雑草が生えて、荒れほうだいです。突然横から巨大な大ムカデが襲いかかってきました！　奥に階段が見えますが、上の階に逃げますか？

Y. 牽制しながら階段の方に行く
N. その場で戦う

**◆ルートC**
移動歩数：6ターン

**■イベント4**






上まで続く石造りの階段になっています。頑丈そうではありますが、調べながら進みますか？
Y. 注意深く調べながら進む
N. 気にせず進む

◆ルートD
移動歩数：2ターン

## ■イベント5




◆ルートG
移動歩数：9ターン

ここは応接間のようです。奥に上の階に行く螺旋階段があります。室内にはテーブルやイスがありますが、みなホコリをかぶっています。壁には絵が飾ってありますが、調べてみますか？
Y. くまなく調べる
N. 気にせず先に進む

## ■イベント3




◆ルートE
移動歩数：5ターン

中はどうやら馬小屋のようです。変なにおいが充満しています。壁ぎわにいるジャイアント・ビートルが原因のようです。奥に上の階に行く階段がありますが、倒してから上の階に行きますか？
Y. 攻撃を仕掛ける
N. 無視して上の階に行く




◆ルートF
移動歩数：5ターン

## ■イベント6




◆ルートH
移動歩数：10ターン

2階は食堂のようです。奥に上の階に行く階段があります。長いテーブルとイス、燭台などがありますが、調べてみますか？
Y. くまなく調べる
N. 気にせず先に進む

ここは武器庫のようです。錆びて使えない武器が散らばっています。手前と、剣を抱いた銅像の奥に扉が2つあります。奥の扉は銅像の鍵付きの鎖につながっていますが、はずしてみますか？

I．鍵を開けて奥の扉を通る
J．近い扉から進む

## ■イベント7




**◆ルートG**
移動歩数：9ターン

**◆ルートI**
移動歩数：4ターン



ここは寝室のようです。大きなベッドがあり、ベッドの上に裸の女性が横たわってこちらを見つめています。妖しい声をかけてきますが、誘いにのりますか？

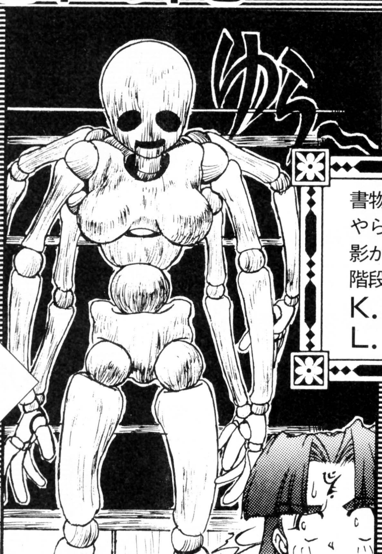
Y．ちょっと誘われてみる
N．警戒して武器を構える

**◆ルートJ**
移動歩数：6ターン

## ■イベント10



## ■イベント8




**◆ルートK**
移動歩数：3ターン

書物や薬瓶のたくさんある部屋に来ました。どうやらここは研究室のようです。中に入ると巨大な影が立ち上がります！　手前と奥に次の階へ続く階段が見えますが、戦いますか？

K．戦って奥の階段を進む
L．素早くかわして手前の階段に向かう

何もないがらんとした部屋の中央に、宝箱がひとつあります。罠に注意して開けてみますか？

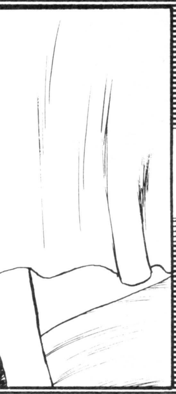
Y．開けてみる
N．無視して先に進む

**◆ルートH**
移動歩数：10ターン

**◆ルートL**
移動歩数：5ターン




## ■イベント11



■イベント9

◆ルートM
移動歩数：12ターン

異常に天井の高い円形の部屋に入りました。床がゆっくりと上がり始めると、上から金属質な感じのはばたく音が聞こえてきました。攻撃しますか？
Y．やられる前に攻撃する
N．様子を見る




■イベント12

◆ルートP
移動歩数：6ターン

■イベント14







◆ルートN
移動歩数：8ターン

■イベント13




◆ルートQ
移動歩数：9ターン



◆ルートO
移動歩数：7ターン

長い螺旋階段の続く吹き抜けに来ました。階段を上る途中に、マンティコアが眠っていますが、静かにわきをすり抜けますか？
Y．すり抜けを試みる
N．先手必勝！　攻撃する

バルコニーに出ました。向こうの壁に２つの扉があります。どちらを開けますか？
Y．右の扉を開ける
N．左の扉を開ける

# SCENARIO3のイベントたねあかし

それでは前回のイベント内容を解説していきましょう。５月号のコミック＆ルート紹介ページ(P.118～P.125)を見ながら読んでください。なお、自分のキャラのデータや、選択したルートなどを控えておくと便利ですよ！

## イベント1

どのルートを行くかを選択するイベントです。ここでは４コマめに注目！　犯人に殴られたヴェイクさんでしたが、宝石つきの指輪やブレスレットは盗られていません。つまり、金品目当ての犯行ではなかったわけです（もちろん、物語の発端となった宝石はなくなっていますが）。

ちなみにＡルートは戦闘が得意な人向けに、ＢとＣルートは僧侶＆詩人向けに設定されていました。

## イベント2

階段の踊り場から外を覗くと、３人の男女が「その建物に幽霊が入っていったぞ」とか「壁を女の子がすり抜けていったわ」といった話を聞くことができます。ただし、この時点では物語と関係のない話であるため、余分なターンを消費するだけとなります。

## イベント3

ここでベラに話かけると「ヴェイクって、すごくひどい男なの。今までに何人もの女の子が泣かされているわ」といった情報を聞くことができます。ただし、捜査が有利に進むような情報を聞くことはできません。これはベラは真犯人を知っており、その捜査を妨害しよう（長引かせよう）としてリゲルに話しかけてきたからです。話しかけない方が、ムダなターンを消費せずにすむというわけです。

## イベント4

バーテンのセリフからアラドネがここに来ていない（＝外に出ていない）ことがわかります。

酒場にいる女性はこの宿の従業員です。彼女に話しかけると、アラドネが大浴場にいることを教えてもらえます。つまり「話しかける」が正解。寄り道せずにすむため、短時間（正規のターン数の半分）で大浴場にたどり着けます。

## イベント5

火のついたランタンが置かれている場所です。まだランタンをつけてからそう時間がたっていないようで、まだたくさんの油が残っています。ここで女性の悲鳴が聞こえてくるのですが、ランタンを持っていこうとすると、余分なターンを消費してしまいます。

## イベント6

大浴場の更衣室で、ちょうど大浴場から出てきたアラドネとバッタリ出会うシーンです。ここでは悲鳴のした方に行くか、さらにアラドネを取調べるかを選択することになりますが、どちらのルートを選択してもＯＫです。好みで選んで、まったく問題ありません。

## イベント7

ナスターシャが植物のモンスター（マンイーター）に襲われているシーンです。ナスターシャに恨みを持っていた人が、彼女にプレゼントした鉢植えが、マンイーターに変身したのです。

もしイベント５でランタンを入手していたら、それでマンイーターを燃やせるため、戦闘を早く終わらせることができます。ランタンを持っていない人はふつうに戦闘することになります。

## イベント8

ここにくるまで（ルートＩの部分）に、重要な情報はアラドネからすべて聞き出してしまっています。ですから「詳しく聞く」を選ぶと、ムダにターンを消費する結果になります。

## イベント9

ナスターシャからの話で、マンイーターの一件が宝石盗難事件とは関係のないことが明らかになります。

また、彼女にエルロアのことを聞いても、あまり重要な情報を聞き出すことはできません。

## イベント10

マリコのセリフの「ヴェイクに恨みを持つ２人」とはライナとブラッグ、「宝石を求める者」とはヴェイクとエルロアとリゲルのことです。また「宝石ではないのかしら？」というのは、宝石がブラッグの化身であることを言っています。金品目当ての事件でないため、Ｙが正解。

## イベント11

ジョランダ（実は彼女と主人が第一発見者だったのです）からは重要な話が聞けます。ちなみにひとりめの人影はライナ、２人めはメリンダ（ブラッグ）です。また、コミック部分でリゲルが聞いた悲鳴は、ジョランダのものでした。

## イベント12

エルロアの部屋についたリゲルたちでしたが、そこに彼女はいませんでした。留守中にドレッサーを調べてしまうと、彼女が帰ってきた時に怒られてしまい（泥棒行為をしていたわけですから、それも当然ですね）、余分なターンを消費してしまいます。








## イベント13

凶器と思われる瓶についてボウルに聞くと、その分ターンを消費してしまいます。しかし、「ライナがワインの瓶をキッチンから持ち出した」というかなり重要な情報を彼から聞くことができます。

## イベント14

ここで「主人に何か武器はないか聞く」を選ぶと、別の部屋にある木の棒を手に入れることができます。ただしこれは武器として役に立たないものなので、実質的に数ターンを丸々ムダにしてしまうことになります。ここでの正解は「すぐに行く」です。



## イベント15

ライナが身につけている毛布をはぎとると、中から瓶の破片が出てきます。さらによく見ると、ライナ自身も左腕にケガを負っていることがわかります（つまり彼女がワインの瓶でヴェイクを殴ったのです）。この事実がわかると真相解明に近づき、消費ターンも少なくてすみます。



## イベント16

宝石はブラッグの仮の姿でした。ここで戦闘になるわけですが、キャラのタイプによって多少の有利不利が存在します。有利なのは氷系の魔法を使うことができた魔法使い（ブラッグは炎の悪魔）、一方不利なのはレンジャーでした。

### 犯人当てについての補足説明

**ベラ：**犯人ではないが、隠していた。
**エルロア：**宝石好きだが、事件と無関係。
**ライナ：**犯人。以前、ヴェイクにだまされたため、恨みを持っていた。
**ナスターシャ：**別件に巻き込まれただけ。
**ジョランダ：**関係なし。捜査に協力的。

# 第3回結果発表

| 順位 | ターン | キャラクター名 | 性別 | 職業 | 神 | 仲間 | ルート | ペンネーム |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 62 | フォークト | 男 | 10 | 4 | 3 | B→I | 逍遙 |
| 2 | 63 | シックル | 男 | 3 | 1 | 3 | B→I | 魔導神 |
| 3 | 64 | ゼテック・アール | 男 | 10 | 4 | 3 | B→I | リュウビ・コウメイ |
| 4 | 66 | アインフィール | 男 | 1 | 1 | 4 | C→H | 紅蓮鳳凰 |
| 5 | 67 | エヴァンス | 男 | 2 | 1 | 1 | B→I | 超破壊神 |
| 6 | 68 | ハニョリ | 女 | 7 | 1 | 3 | B→H | 霧海めらみ |
| 7 | 69 | モスト | 男 | 5 | 1 | 3 | B→H | ジャーク |
| 7 | 69 | ヴェスター | 男 | 2 | 2 | 3 | B→I | あっちゃん |
| 7 | 69 | ブラーナ | 男 | 7 | 2 | 3 | B→I | トシ |
| 10 | 70 | アテス | 男 | 4 | 1 | 2 | A→J | 堕天使ルシフェル |

| 順位 | ターン | キャラクター名 | 職業 | ペンネーム | 順位 | ターン | キャラクター名 | 職業 | ペンネーム |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 71 | アイリス | 5 | 龍王 | 44 | 96 | ランス・ファー | 3 | ふぁーらん |
| 11 | 71 | アルクマール | 10 | 旅の吟遊詩人 | 46 | 97 | カルーシュラーン | 3 | ハーフエルフ |
| 13 | 72 | グラムドリング | 7 | Mr.A.M | 47 | 98 | ミール | 2 | かぐや |
| 13 | 72 | ヴァルハラ | 4 | 林原様にくびったけ | 47 | 98 | オーヴェル | 6 | REDS |
| 15 | 73 | バリトーン | 10 | 浮立ゴンすけ | 47 | 98 | マスカー | 3 | Hr吹き |
| 16 | 75 | プリアリ | 5 | 高貴ぷあ | 47 | 98 | ランス＝リンス | 7 | エメラルドベアー |
| 17 | 76 | マサムネ | 2 | 妖刀村雨 | 47 | 98 | カールスモーキー | 5 | サバイバー |
| 18 | 77 | アレトゥーサ | 3 | クイック | 52 | 99 | オゲレツタロウ | 1 | 龍撃刑寅夫宇 |
| 18 | 77 | ゲッコウ | 2 | 藤田尚大 | 52 | 99 | ジュエル | 6 | 黒太子バドリナト |
| 20 | 78 | ヘルタンティー | 6 | なし | 54 | 100 | サラ | 4 | 霧原かえで |
| 20 | 78 | アルシオン | 1 | 伊達雪之丞 | 54 | 100 | シゲマサ | 4 | 成政 |
| 20 | 78 | ソエレム | 5 | ダイバスター | 54 | 100 | アルロス | 2 | トミーCD |
| 20 | 78 | クルス・フィアー | 7 | となりのリュキア | 57 | 101 | ルアーフ | 7 | 如月弥生 |
| 24 | 79 | ミウユウ | 10 | 未鳥有 | 58 | 103 | フェンリル | 2 | 迦楼羅 |
| 24 | 79 | ファリス | 10 | ザンス | 59 | 104 | カザリン | 6 | ストライカー |
| 26 | 81 | クローラ | 10 | カイン | 59 | 104 | リリス | 10 | スパーク |
| 26 | 81 | ノアン・ダン | 7 | 辻村武尊 | 61 | 105 | ミリアム | 3 | ポテチ大好き |
| 28 | 82 | レオナホア | 3 | も吉 | 62 | 106 | シャン・リバール | 10 | ソードを持ってひと騒動 |
| 29 | 83 | シルヴィー | 7 | バサラ | 62 | 106 | リラ | 10 | イーグルバグ |
| 30 | 84 | ティタニア | 8 | S&WM29 | 64 | 107 | ライト＝リディア | 10 | 樋口宗隆 |
| 31 | 86 | ユキヒト | 2 | あの世三郎 | 64 | 107 | カース・シーカー | 10 | 銀導士 |
| 31 | 86 | ダウー | 3 | 紅雪帝 | 64 | 107 | ラプラドル | 5 | 栄螺燦 |
| 33 | 87 | ルーベリア | 1 | 十六神たくや | 67 | 108 | アルメリア | 10 | 李翔拳 |
| 34 | 88 | ステラ・カイン | 10 | あんなバナナ | 68 | 109 | アーケン | 2 | 雪乃霧 |
| 34 | 88 | エリトン | 2 | 魚田和之 | 68 | 109 | レモラ | 10 | あけぼののあけぼの |
| 36 | 89 | レイピア | 10 | どんぐりん | 70 | 110 | メリル・ウェルス | 4 | 月見里葵 |
| 37 | 90 | サドレート | 4 | 赤い星 | 70 | 110 | アーシュ | 10 | 森坊丸 |
| 37 | 90 | ファナン | 6 | インターグレイ | 70 | 110 | ジュリアン・ソロ | 2 | 赤い瞳のシェスタ |
| 37 | 90 | シャルル | 10 | みみずく | 73 | 114 | ペヌーザ | 3 | 夜光鳥 |
| 40 | 93 | ネプチューン | 8 | 入江慎一 | 73 | 114 | アダン・ナーザ | 2 | ピエロ |
| 41 | 94 | カル | 4 | ハーローイン | 75 | 115 | タブズータス | 2 | タブ〜 |
| 41 | 94 | フィスティル | 1 | DAISUKE | 75 | 115 | ヴェンディック | 2 | ウェーバー |
| 43 | 95 | ポー・クイロン | 1 | 仙林潔 | 77 | 116 | ローラ | 2 | 火星人 |
| 44 | 96 | レイシンジャ | 1 | ユダヤ | 77 | 116 | ビックデンチャー | 2 | シャカじろう |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 555 | 251 | レイラ | 女 | 2 | 2 | 3 | B→H | 小林栄一 |
| 777 | 309 | ル・カイン | 男 | 2 | 3 | 4 | B→H | バズーカ玉吉 |

## 上位入賞者のみなさん、おめでとう♥

今回の冒険で好成績をおさめたのは、上に紹介したキャラクター＆プレイヤーたちでした。各イベントでいかに適切な行動を取ったかがポイント。犯人を当てることができたか、という点ももちろん関係しています（真犯人に近かったほどペナルティが少なかったのです）。戦闘の少ないシナリオでしたが、ブラッグとの戦闘も大きな要素でした。

1〜3位に入賞したプレイヤーたちには、ここでその名誉を称えると共に、カムナのフィギュアと「ルートランサー」の設定資料集をプレゼントします！　惜しくも入賞は逃したものの、ベスト10に入った4〜10位のプレイヤーにも設定資料集をプレゼントします！　また、今回の特別賞として、ゾロ目賞を用意しました。該当者のみなさんにもプレゼントをお送りします！

## 1位になったフォークトさんはさらに……

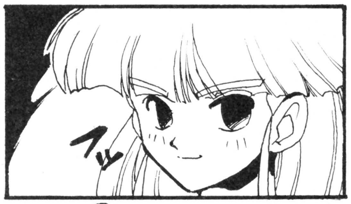


# １位になったフォークトさんには この土地をプレゼントしま～す♡

みなさんこんにちは、領主の娘リーナです。さっそく、ＳＣＥＮＡＲＩＯ３で１位になった方を表彰したいと思います。

今回の冒険で１位になったのは、名探偵といってもおかしくない吟遊詩人のフォークトさん。フォークトさんには、今回の功績をたたえて右の土地をプレゼントしたいと思います。南の川がすごく近い場所ですから、水をくんだり洗濯するのにもとっても便利なんですよ！






## 住所▶▶▶▶ 南の川のほとりの家

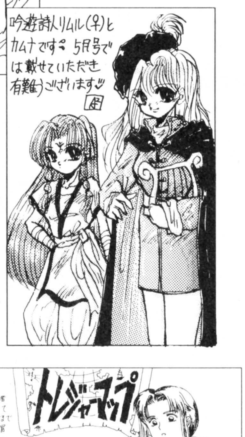
## たくさんのおたよりありがとう♡

みなさんこんにちは♡ リーナです。今月もたくさんのご応募、ありがとうございました。ＳＣＥＮＡＲＩＯ３はちょっと難しかったようで、みなさんの苦労のあとがひしひしと伝わってきました。今回のＳＣＥＮＡＲＩＯ４は、今までの形に戻っていますので、存分に楽しんでくださいね♡

それから今月のコミックに、以前このコーナーで紹介したリルメル村の住人の方がちょこっと出演されています（笑）。探してみてくださいね。これからもこのコーナーで紹介された方は、コミック出演の可能性大!! ふるってご応募くださいね♡




◀香川県・福やさん 何かすごく楽しそうなカムナなので、こちらに載せちゃいました。ガーナさんの表情が対照的（笑）。




▶東京都・秋本麻弥さん いえいえ。最近村人の応募が少ないので、よろしかったらそちらの方もよろしくお願いしますね！




▶愛知県・えのもとぺれさん 元気な兄弟ですね！ 普段着のデザインはどんな感じなのでしょうか？




◀大阪府・イヴァルトさん ステキなお店ですね！ 設定がしっかりしているし、キャラも魅力的ですよ!!

# ゲーム参加者のみなさんのイラストギャラリーだよ♡




◀北海道・やってもー太さん　がんばってください！　風は明日に向かって吹いています。なんてネ！




◀神奈川県・霧月舞架さん　わぁん！　ごめんなさい！　でもルアイナさんは4番なのね。




◀東京都・6月歯医者さん　えっちなオヤド（笑）ボーラスターはいかがでしたか？




◀大阪府・はるこうさん　こちらこそ、気合いを入れなおしてがんばります。よろしく！



▲東京都・フリッツ＝ベッケンさん　▲神奈川県・通天閣三蔵さん　▲愛知県・すーぱーH魔王さん　▲静岡県・なしえさん　▲長崎県・竜夢さん　▲大阪府・黄鳥さん　▲山口県・戦国卍之助さん



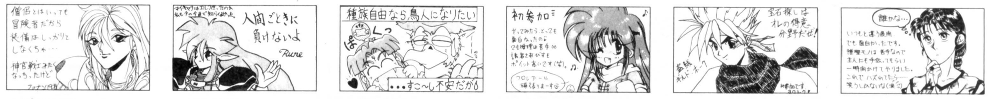

◀東京都・箱入猫子さん　どうぞよろしく！　完璧なスフラ信者様です！　む、胸が…。



▲神奈川県・まことさん　▲大阪府・おじゃるさん　▲神奈川県・珠野弥知郎さん　▲東京都・山根功太郎さん　▲岩手県・カゲロウさん　▲富山県・みさと尚さん



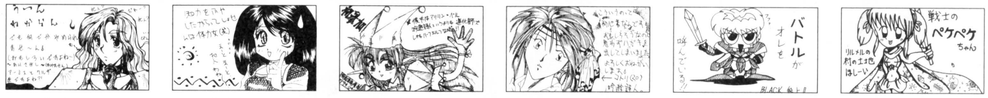

◀北海道・食欲大提督さん　いえ。そんなことおっしゃらずに。よろしくお願いします！



▲東京都・インターグレイさん　▲青森県・夢雲香夜さん　▲茨城県・こんてんさん　▲茨城県・ふうしさん　▲愛知県・コリーマン・Mさん　▲千葉県・つっちゃんさん



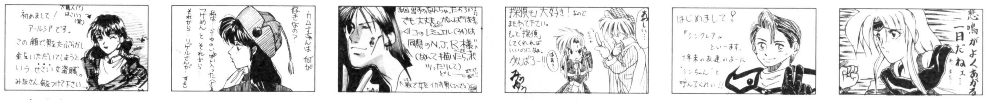

◀東京都・クローヴィスさん　すばらしい！　上の2つと犯人は当たりです！　宝石は…。



▲北海道・菊次郎さん　▲東京都・にゃんこさん　▲千葉県・阿香津美優奈さん　▲兵庫県・くらた楽さん　▲兵庫県・黒川直人さん　▲静岡県・まつりさん




◀埼玉県・夜明けのバーボンさん　なんか、スッゴクかっこいい！　また送ってね！



▲東京都・透夜美生さん　▲東京都・はやしらびさん　▲埼玉県・西川桐子さん　▲東京都・未鳥有さん　▲大阪府・いっちゃんだい！　さん　▲栃木県・空耳よーかいさん



◀広島県・マリナさん　テーブルトークなら、お互いもっとわかり合えるのですが（涙）。



▲神奈川県・高浦名負人さん　▲埼玉県・放浪者さん　▲東京都・桜井雅幸さん



◀福島県・朱理和都さん　当たってます。でも、炎魔ブラッグとの戦闘が大変でした。



▲東京都・はらがばださん　▲宮城県・ねこみみうたねさん　▲長野県・永峰たつきさん



▲千葉県・秋風まさゆきさん　▲東京都・千夜さん　▲宮崎県・うれのさん




◀神奈川・砂ちゃんさん　もし創るなら、デバッグに一カ月はかけたいですね（本気）。

どうも！　名ばかりのマスター（涙）の林田です。みなさんの質問にお答えします。

**■カムナとメリンダって誰？〈埼玉県・ＯＺさん〉**

●メリンダは、この物語に出てくる宿屋「友との誓い亭」の看板娘、カムナはみなさんのキャラクターについてくるおまけ（本当は…？）です。

**■ＮＰＣは、基本的にどういった行動をとってくれるのですか？〈大阪府・倭仁王丸さん〉**

●ＮＰＣの職業にあった行動（力仕事、交渉など）と戦闘補助です。あとはイベントによります。

**■僧侶が祈りにより起こす奇跡とはどういうものですか？〈熊本県・メリンダ命さん〉**

●戦闘時に仲間のパラメータを上げる、退魔、イベント中の交渉、病気の治療などたくさんあります。



◀福岡県・大黒10さん



◀埼玉県・牙麟燕丸改め直角R90さん



◀大阪府・るらら星人さん



◀大阪府・はにゃこさん



◀福岡県・麻生麻生さん

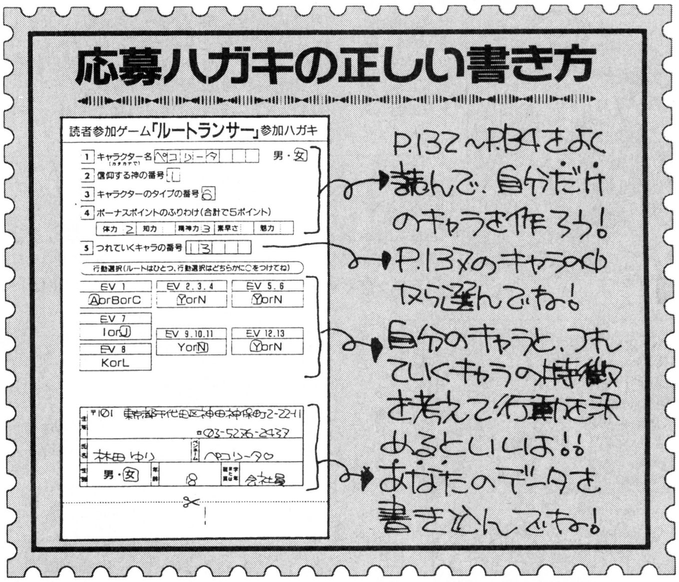


◀福岡県・歩田川豊後守義忠さん

# 読者参加ゲーム「ルートランサー」への参加方法♡

まずはこのゲームに参加するキミの分身を作ろう！　キャラクターの作り方はP.132～P.134ページを見てくださいね。記入ミスがあると参加できなくなるので、ボーナスポイントの合計値などは入念にチェックするようにね！

キャラができたら、P.135から始まるコミック、P.138から始まるゲームをよく読んで、途中にあるそれぞれの指示に従って行動を選択してください。すべての行動が決まったら、P.130とP.131の間にある応募ハガキにキャラクターのデータや行動選択を書き込んで、応募してください。







## 優勝者はこうして決まる!!

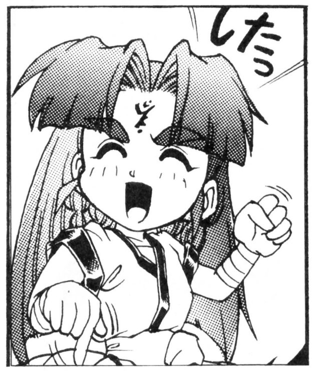
このゲームは、とにかく少ないターン（1行動、1ターン）で目的を達成したプレイヤーが勝者となります。それだけに、どんなキャラを作るかはもちろんのこと、「いかにそのキャラに合った行動やルート選択をさせるか？」がポイントになるわけです。キャラの得意なことや不得意なことを頭に入れつつ各イベント内容を推理し、もっとも少ないターンで目的を達成できるような行動を選んでください。




## このゲームで良い成績を残すと

優勝者はもちろんのこと、10位までに入ったキャラを誌上で表彰し、ステキな景品をプレゼントします！　カムナのフィギュアや「ルートランサー」の設定資料集など、ほかでは絶対に手に入らない貴重なものばかりですので、がんばってくださいね！

また、特別賞も各シナリオごとに設定し、合わせて表彰＆プレゼントします！　特別賞の内容は毎回変わりますからお楽しみに！









SCENARIO5は9月号（7月30日発売）に登場するよ♡

長い沈黙を破って狼たちが帰ってきた!
立ちはだかるは最強の敵・クラウザー!
新たなる闘いがCDドラマ&ブックレットで甦る。

電撃CD文庫
ベストゲームセレクション⑪

# 餓狼伝説2®
## ―新たなる闘い―

DENGEKI CD BUNKO




**新キャラクター続々登場!**
**豪華キャストもついに決定**

| | |
|---|---|
| テリー・ボガード | 草尾 毅 |
| アンディ・ボガード | 堀川 亮 |
| ジョー・ヒガシ | 矢尾一樹 |
| 不知火 舞 | 林原めぐみ |
| ギース・ハワード | 森 功至 |
| ヴォルフガング・クラウザー | 鈴置洋孝 |
| 山田十平衛 | 青野 武 |
| ビリー・カーン | 難波圭一 |
| ローレンス・ブラッド | 戸谷公次 |
| チン・シンザン | 龍田直樹 |
| キム・カッファン | 磯部 弘 |
| リチャード・マイヤ | 佐藤正治 |
| ダック・キング | 石川英郎 |
| リリィ・カーン | 嶋方淳子 |

**5月31日発売**
定価3,800円(税込)
ご注文はお近くの書店で!

イラスト:SNKオフィシャル(描き下ろし) ©SNK 1992

見たか? 聴いたか? 熱い男たちのスーパーバトル!
好評発売中!! メディアワークスの『餓狼』アイテム

電撃ムックシリーズ パーフェクトコレクション
**バトルファイターズ餓狼伝説**
●定価1,480円(税込)

電撃CD文庫 ベストゲームセレクション④⑤
**餓狼伝説―宿命の闘い―**
全2巻 No.1 復讐の狼 No.2 孤高の狼
●定価各3,800円(税込)



イラスト/SNKオフィシャル(描き下ろし) ©SNK 1993

**緊急特報**

秘宝を追って世界へ! 天草四郎時貞との魔戦がさらに白熱する!!
ガルフォードをはじめ新キャラクター続々登場のシリーズ第2弾!

電撃CD文庫ベストゲームセレクション⑨

# SAMURAI SPIRITS™
## ～秘宝流転之巻～

**6月25日発売予定**
定価3,800円(税込)

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

# 真の王は一度死に、そして再び蘇る!!

DC EX

## 田島昭宇

魍魎戦記摩陀羅全集VOL.3・4

# MADARA壱


MADARA壱　第三巻　変成編　カバーイラスト

第三巻 変成編
第四巻 輪廻編
改訂版

- 田島昭宇描き下ろし新カバーイラスト
- オリジナルカラーイラスト掲載
- 全面改訂版「設定資料集」収録

**モンスター編**
モンスターたちの知られざる姿が明らかに!

**用語辞典編**
初めて明かされる『MADARA』キーワード集

## 6月末発売予定!!

第三巻・予価1,100円(税込)
第四巻・予価1,100円(税込)
B5変型判

---

**大陸の運命をかけた最後の戦いが始まる!!**

魍魎戦記摩陀羅全集
VOL.7

# MADARA赤 LASA

第三巻

## 今夏発売予定!!

予価980円(税込)
B5変型判

---

**絶賛発売中!!**

## 魍魎戦記摩陀羅全集

- VOL.1 MADARA壱 第一巻 胎蔵編
- VOL.2 MADARA壱 第二巻 両界編
- VOL.5 MADARA赤LASA 第一巻 赤い髪の漂泊者
- VOL.6 MADARA赤LASA 第二巻 竜使いの少年

発売/主婦の友社　発行/メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1130(主婦の友社営業部)
内容についてのご質問は03・5276・2433(メディアワークス編集部)

# 遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

**DENGEKI CALENDAR**

| | |
|---|---|
| コミック | ●絶賛発売中！ 機動戦士Ζガンダム③ 原作:富野由悠季 作画:近藤和久 定価560円 |
| | ●絶賛発売中！ 緋翔伝 幾千の月のかけら② 夢来鳥ねむ 定価980円 |
| | ●絶賛発売中！ 電撃アイドル戦隊 ガオレンジャー① いづみひろの 定価560円 |
| | ●絶賛発売中！ ワンダル・ワンダリング！① 迎夏生 定価560円 |
| 文庫 | ●6月10日発売 瑠璃丸伝 当世しのび草紙④ 松枝蔵人 定価540円 |
| | ●6月10日発売 光の騎士伝説③ 復活の神剣 鳥海永行 定価560円 |
| | ●6月10日発売 極道くん漫遊記外伝② アーサガ王妃と電卓の騎士たち 中村うさぎ 定価580円 |
| | ●6月10日発売 ソーサラー狩り 爆れつハンター③ 転輪王〈前編〉 あかほりさとる 定価520円 |
| CD文庫 | ●5月31日発売 餓狼伝説2～新たなる闘い～ 定価3800円 |
| | ●6月25日発売予定 サムライスピリッツ～秘宝流転之巻～ 定価3800円 |
| 攻略王 | ●絶賛発売中！ スーパーロボット大戦EX完全攻略ガイド 定価680円 |
| | ●絶賛発売中！ 電撃ウラワザ王'94完全版 電撃SFC特別編集 定価1500円 |
| その他 | ●絶賛発売中！ デイトナUSA 公式ガイドブック 定価1980円 |
| | ●絶賛発売中！ 仮面ライダーJビジュアル大全集 定価2000円 |
| | ●絶賛発売中！ 仮面ライダー大図鑑① 仮面ライダーJ,ZO,真編 定価980円 |

※定価はすべて税込みです。

《速報①》ラジオドラマ『爆れつハンター』の公開録音イベントが、8月23日(火)東京池袋 豊島公会堂で開催される。詳しい内容・応募方法は、次号でお知らせします！
《速報②》兄弟誌「電撃コミックGAO！」でおなじみの、いづみひろの先生の原画展が行われる。まんがの森・町田店(☎0427-25-6651)では6月4日(土)まで開催中。6月5日(日)～11日(土)まんがの森・川越店(☎0492-24-6701)、6月12日(日)～18日(土)まんがの森・池袋店(☎03-5396-1245)。

## BOOK 「電撃文庫」期待の新刊、6月10日発売!

### 『光の騎士伝説③ 復活の神剣』&『瑠璃丸伝 当世しのび草紙④』



まず最初は6月10日に「電撃文庫」から発売される4作品のうち、2つの作品を紹介しよう。

1作目は、壮大な構想のもと少年ダンクリーフの冒険を描くファンタジー巨編、**光の騎士伝説のシリーズ第3弾『復活の神剣』**だ。1巻の『折れた聖剣』で騎士ランドロットの密命を受け、見事に敵陣を突破してボーキュパイン城に生還したダンクリーフは、その功により親衛隊員に抜擢される。続いて2巻『青銅の魔剣』では、ダンクリーフの故郷であるダダで、ゴールラ卿と名乗る首のない騎士が起こした反乱の調査に向かい、争いを集結へと導いてゆく。そして今回発売される完結編の第3弾では、アンダードとファラドランスの80年にわたる戦争に決着をつける戦いのさなか、黄金の鎧をまとう騎士が忽然と現れ……。原作はもちろん鳥海永行先生。ファンは絶対見逃すな！





2作目は、こちらも「電撃文庫」の人気シリーズ『**瑠璃丸伝 当世しのび草紙』の第4巻**だ。現代社会に魔王ノブナガの復活をねらう裏柳生忍群と、それを阻む瑠璃丸たち主流派忍者との熱い戦い。今回の巻では、都会生活に戸惑っていた忍者家族が本来の使命のために忍術を駆使して戦いまくる、アクションの連続だ。

## BOOK RADIO あの『極道くん漫遊記外伝』&『爆れつハンター』が…

### 「電撃文庫」とラジオドラマのダブルパンチでファンのみんなをノックアウトだ!



ここで紹介する作品も6月10日に「電撃文庫」から発売される小説なんだけど、実はそれだけじゃない。ナントこの2作品は、ラジオドラマまで放送をしているのだ。

それではまず文庫本『**極道くん漫遊記外伝②アーサガ王妃と電卓の騎士たち**』から紹介していこう。アキンドー・ゼニデッセイはエシャロット国サッカイの武器商人の息子。騎士を夢見て家出をしたとたん、お供も連れずにトボトボ歩くアーサガ王妃に出くわした。呪いをかけられカエルにされてしまった王を胸に抱いて、独りパルミットを目指していたのだ。そこで彼はチャンスとばかりに従者になる。そこからアキンドーとアーサガ王妃の珍道中が始まった……。中村うさぎ先生が描く本邦初の抱腹絶倒の大阪弁本格ファンタジーは、読みごたえ十分！ また下記の日程で放送中のラジオドラマも大好評。主題歌のシングルCDも発売中だからぜひ買ってくれ！



そしてお次が『**ソーサラー狩り 爆れつハンター 転輪王(キング・オブ・ヤシャ)〈前編〉**』。おなじみキャロット、ティラ、マロン、ショコラたちが活躍するちょっとH(?)なマジカルファンタジー。

今回はシリーズ初の前後編で、あかほりさとる先生の筆も冴えに冴えわたる。またこの『爆れつ』も、下記の日程でラジオドラマを放送中。DUO COMICの情報もP85に掲載されているから見逃すな！



◀これまでとはちょっと違う敵を相手に、キャロットたちはどう立ち向かう……？



◀おなじみのキャラも出てくるぞ。

**ラジオドラマ快調オンエア中!**

**電撃アワー『極道くん漫遊記外伝～生き血をすする聖女たち～』**
文化放送〈1134KHz〉毎週金曜日深夜1時半～2時／ラジオ大阪〈1314KHz〉毎週日曜日夜10時半～11時／大分放送〈1098KHz〉毎週火曜日夜11時～11時半

**あかほりさとる劇場『爆れつハンター』**
文化放送〈1134KHz〉毎週金曜日深夜1時～1時半／新潟放送〈1116KHz〉毎週日曜日夜11時～11時半／東海ラジオ〈1332KHz〉毎週月曜日夜10時～10時半／山梨放送〈765KHz〉毎週月曜日夜10時半～11時／信越放送〈1098KHz(長野)894KHz(松本)〉毎週月曜日夜11時半～12時／静岡放送〈1404KHz〉毎週水曜日夜10時～10時半

BOOK

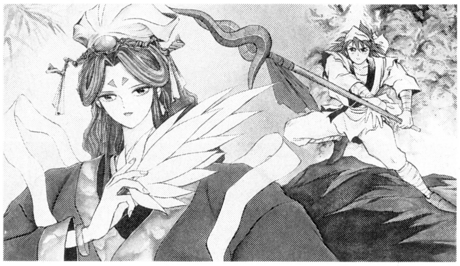
## 電撃に新シリーズが登場!

### その名も「電撃ポストカード文庫」&「電撃ゲーム文庫」



創刊以来、イラストにも力を入れてきた「電撃文庫」。そこで、この表紙イラストを、ポストカード集にまとめた**『PORTFOLIOイラストギャラリー'94』**が7月8日に発売される。また、大張正己先生他による**『バトルファイターズ餓狼伝説』**、SNK公認のイラストの中から精選した**『サムライスピリッツ』**が同時発売だ。定価は3冊とも580円。

そしてもうひとつ7月8日に創刊されるのが、「電撃ゲーム文庫」だ。まずは、「電撃アドベンチャーズ」で好評連載中のオリエンタルRPG**『央華封神』**(著：清松みゆき・友野詳／グループSNE)が、ファンの要望に応えルールブックになって登場する。プレイヤーブックとゲームマスターブックの2冊が同時発売され、カバーイラストはもちろん、栗橋伸祐先生だ。そのほか、**『モンスターズ『D&D®』ルールサイクロペディア③』**(著：TSR,Inc／訳：安田均&グループSNE)、**『D&D®がよくわかる本』**(著：黒田幸弘)、**『RPGリプレイ 封印伝説クリスタニア』**(著：水野良とグループSNE)がラインナップに名を連ね、すべてのRPGファンを満足させることまちがいなし！



さらにナント、**『電撃ゲーム文庫創刊記念、第1回電撃TRPG冒険者大会』**が8月下旬に開催決定！

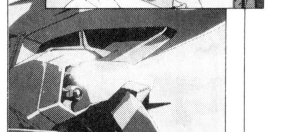
このイベントの応募方法については次号でお知らせします。なお電話でのお問い合わせはご遠慮ください。

OVA

## 超時空世紀オーガス02

### 第3話「逃亡者」がついに登場!





オリジナルビデオアニメの傑作とも言える**『オーガス02』**。その**第3話「逃亡者」**がついに登場！ 3話ではそのタイトルが物語る通り、手に汗握る逃亡劇がポイントになっている。リーンとナタルマが、ザーフレン領からの脱出行の中で徐々に心を通わせていくあたりは、心憎いほどの演出がなされている。特にずっと反抗していたナタルマが思わずリーンの名前を呼んでしまうところや、ザーフレンアーマーに追われて緊迫した状況の中で、ナタルマが素直にリーンに微笑むシーンは要チェック！

また本編中ではザーフレン語が多く使われているので、映画的な雰囲気のある高山監督の演出とあいまって、字幕入の洋画を見ているような気分も味わえてしまうのだ。ちなみに4話からは舞台がリヴリアに移るので、字幕が苦手という人もご安心を。



◀おおっと、これは…！ たまらないナタルマの着替えシーンだ!!

# NEWS COLLECTION ニューズ・コレクション VIDEO,LD CD&Others

## TOPICS

### ツインビーPARADISE VOL.4&ツインビーPARADISE/熱唱！ ボーカルバトル編 発売記念イベント

大人気ステレオドラマ「ツインビーPARADISE」のCD第4弾と、そのドラマに出演している声優さんたちが自慢ののどを披露する「熱唱！ボーカルバトル編」の発売を記念して、ゴールデンウィークまっただ中の5月1日に新宿のシアターサンモールで、イベントが開かれた。当日はパステル役の椎名へきるさんとマドカ役の國府田マリ子さんの楽しい歌とおしゃべりでおもいっきりもりあがっちゃったのだ!!

「たくさんのファンと共感できて、うれしかったです♡」(椎名)。「ファンのパワフルさに圧倒されて驚いちゃった。みんなありがとう」(國府田)。とにかく、とっても仲良く、元気な2人だったぞ。今後の2人の活動にも注目だっ！



▲ゲーム好きの國府田マリ子さん。最近のお気に入りは『FFVI』と『アラジン』とか。



▲アンコールでは、シナリオ担当の井出さんとデュエットするという場面も。



▼FC版『ツインビー』が好きな椎名へきるさん。

## VIDEO&LD

### イ・リ・ア ゼイラムThe Animation Vol.1「射干玉 ―ぬばたま―」



バンダイビジュアル／6月23日発売／¥6,180（税込）

あの「ゼイラム」がアニメになって登場。舞台をイリアの故郷マイス星に移して再びゼイラムとの死闘の幕が切って落とされる！全6巻発売の予定だ。

### GS美神③



東映ビデオ／6月21日発売／¥9,476（税込）

ボディコン除霊師が活躍する人気シリーズ第3弾。今回は第9話「お願いチューして!!」から第12話「厄珍堂にご用心!?」までの全4話を収録。

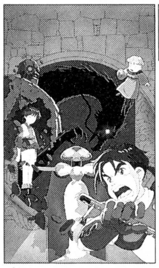
### MINKYMOMO IN 旅だちの駅



キングレコード／6月22日発売／¥5,800（税込）

初代モモと新モモが共演するOVAシリーズ第2弾。2人のモモは不思議な時空に飛ばされミリーという少女に出会う。2人のモモを呼んだミリーの目的は!?

### ファイナルファンタジー Vol.3「竜の章」



NTT出版／6月21日発売／¥5,400（税込）

超人気ゲームのOVAシリーズ第3弾。プリッツとリナリーは世界を滅ぼさんとするデスギュノスと対決すべく敵の本拠地「黒い月」へと旅立つ。

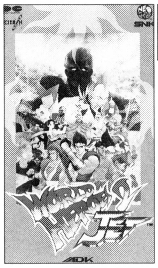
### 万能文化猫娘PHASE-0VI



キングレコード／発売中／¥5,800（税込）

第二期シリーズもいよいよ今回で最後。再びゲストキャラに、SNK－98こと詠美ちゃんを迎えて、ヌクヌクたちはついに宇宙へ飛び出すが……。

### WORLD HEROES 2 JET



サイトロン／6月17日発売／¥4,800（税込）

開発スタッフ自らがプレイし、ゲームの攻略法や珍しいシーン、全キャラクターのエンディングなどを収録。映像特典としてTV－CFが2タイプ入ってるぞ。

### 美少女戦士セーラームーンR Vol.3

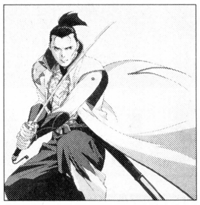
東映ビデオ／6月21日発売／¥5,300（税込）



いよいよ魔界樹編もクライマックス。第58話「すれちがう愛の心！怒りの魔界樹」ほか全4話を収録。うさぎたちセーラー戦士は暴走する魔界樹を止めることができるのか!?

### THE 八犬伝 ～新章～ 第4話 濱路再臨

パイオニアLDC／7月10日発売／¥4,800（税込）



第4話は八犬士の中でも人気が高い信乃、道節、荘助の3人が再び登場。他の犬士を求めて旅をする信乃たちの前に、死んだはずの濱路が……。はたしてこれは網干のワナか？

### メイクアップ！ セーラー戦士 Dreaming Moon

東映ビデオ／6月21日発売／¥4,800（税込）



昨年12月に「セーラームーンR」とともに劇場公開された「メイクアップ！ セーラー戦士」に昨年12月25日に丸の内東映で行われたクリスマスイベントの模様をカップリング。

## CD&CD-ROM

### おかえりなさい／elegant fish




◀ポニーキャニオンから6月17日発売予定。予価¥1,000（税込）。作曲&編曲は、あの川井憲次だっ！　驚け!!

「ああっ女神さまっ」のベルダンディーや「不思議の海のナディア」のエレクトラでおなじみの超人気声優、井上喜久子さん。いままで出ていなかったのが不思議なくらいだけど、ついに彼女にとって初のソロ・シングルＣＤが発売されるのだっ！　タイトルは「おかえりなさい」。ＮＨＫで絶賛放映中の人気アニメ「モンタナ・ジョーンズ」のイメージソングだ。番組は来年まで続くけど、この歌がテレビで聞けるのは、ナント６月まで。ファンは忘れずにチェック！　また、彼女の人気ビデオクリップ「elegant fish」がマッキントッシュ用CD-ROMソフトになって登場。こちらも見逃せないね。




▲ポニーキャニオンからＣＤと同時発売。予価￥5,800（税込）。

## EVENT

### 横山智佐サイン会

声優の横山智佐さんが、１年の歳月をかけて書き上げた自伝エッセイ「ルパンに会いたくて…」（発行　メディアワークス・発売　主婦の友社）の発売を記念して、サイン会が開かれるぞ。日時は６月12日、14：00から。場所は渋谷東急文化会館５Ｆの三省堂コミックプラザ。詳しい内容については、TEL03-3406-9319まで。

▶Ｂ６版、224ページ。定価¥1,200（税込）。




### 『スタートリングオデッセイII』発売記念イベント



◀人気ＲＰＧの第２弾ということもあって、期待も高い。

レイ・フォースでは、超大作ＲＰＧ『スタートリングオデッセイII』の発売を記念して、６月５日、幕張メッセで開催される「東京おもちゃショー」のＮＥＣブースに主演声優の井上喜久子さんを招いてイベントを開くぞ。もちろんプレゼントもあるそうなので、おもちゃショーに行く人は忘れずに！

## CD

### CDドラマ　ときめきメモリアル

キングレコード／6月3日発売／￥2,800（税込）




コナミの恋愛SLGのオリジナルドラマＣＤが登場。３部構成のドラマとボーカル４曲を収録したお得なアルバム。キミもこれを聞いて甘酸っぱい「ときめき」を体験だ!!

### ああっ女神さまっ　音楽編VOL.2　Super

ポニーキャニオン／6月1日発売／￥3,000（税込）




ビデオ３～５巻のBGM全49曲を完全収録した究極のファイナルアルバム。しかも、初回限定特典として、なんと80ページにもおよぶ謎本がついているのだ。買い逃しに注意！

### ツインビーPARADISE -MUSIC BOX-

キングレコード／発売中／￥2,800（税込）




ステレオドラマ「ツインビーＰＡＲＡＤＩＳＥ」で使用されたＢＧＭを集めたサウンドトラック。このアルバムでしか聞けないリミックスバージョンも収録している。全14曲。

### 風の伝説ザナドゥ スーパー・アレンジ・バージョン

キングレコード／発売中／￥3,000（税込）




大ヒットしたＡ・ＲＰＧ『風の伝説ザナドゥ』のフルアレンジアルバムが満を持して登場。アレンジャーは伝説のバンド「四人囃子（よにんばやし）」のギタリスト森園勝敏氏なのだ。

### ドラゴンナイトIV コンプリート・ミュージック・ファイル

NECアベニュー／発売中／￥2,800（税込）




竹井正樹氏が原画とキャラクターデザインを手がけた超人気パソコンゲーム『ドラゴンナイトIV』のサウンドトラック。98版のオリジナル音源31曲とMIDIアレンジ４曲を収録。

### 機動戦士Vガンダム・SCOREIII

キングレコード／6月16日発売／￥2,800（税込）



最終回のラストシーンで使われた「いくつもの愛をかさねて」を含むボーカル４曲とＴＶシリーズ後半のBGMを収録。SCOREII同様、富野監督自らBGMタイトリングを手がけている。

### イースピアノコレクション2

キングレコード／発売中／￥3,000（税込）



好評のイースピアノコレクション第２弾。今回は『イースIV』の曲をメインに過去のシリーズから名曲をピックアップして収録。アレンジは藤澤道雄氏が担当している。

### ツインビーPARADISE Vol.5

キングレコード／発売中／￥2,800（税込）




文化放送のステレオドラマ「ツインビーPARADISE」のＣＤ化第５弾。今回は17話から20話の「永久の国ソルティアス」編を収録。特製ＣＤが当たるキャンペーンも実施中。

### 餓狼伝説SPECIAL Image Album Part2

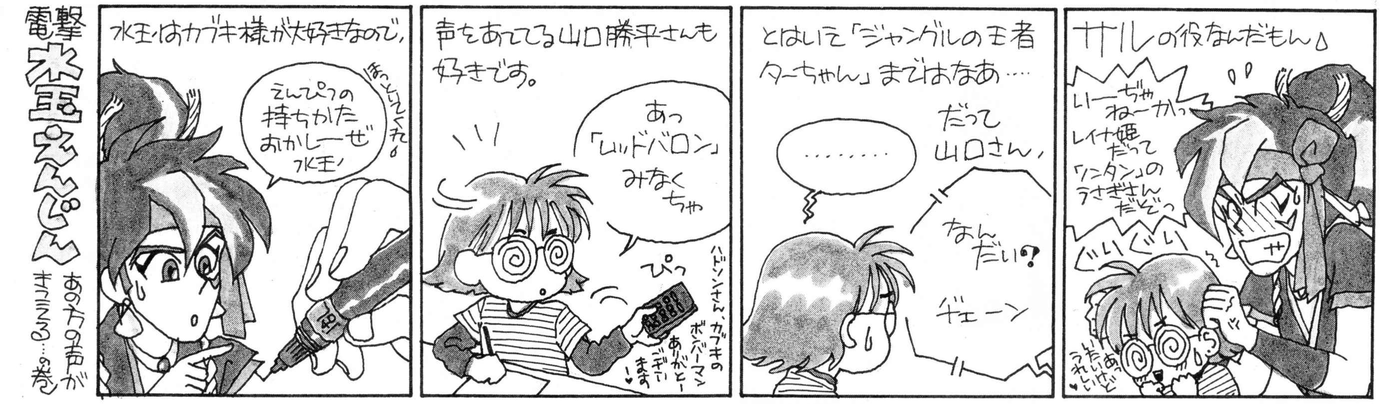
サイトロン／６月17日発売／￥2,500（税込）




ゲーム中の曲から10曲を選んで、新世界楽曲雑技団がアレンジ。さらにテーマソング「ＮＯＮ　ＳＴＯＰ！　ＯＮＥ　ＷＡＹ　ＬＯＶＥ」のアルバムバージョンも収録されている。



イラスト／水玉螢之丞、十羽織和麿、白虎かなめ




# 爆発! フリートークコーナー




▼兵庫県・ふにゅきちさん　新キャラもポイント高いわよ!(理恵)

やほー、桃美だよん☆　みんな元気だった?　今月もおたよりを、たっくさん紹介しますからね!

**■この春、就職・進学でひとり暮らしになって、ゲームのハードを失った者は多かろう……。え、そんなことはない?　少なくとも私のとこのハードは全部兄ちゃんのものなので、持って来られなかった……。〈京都府・オレンジさん〉**

●進学&就職されたみなさんおめでとうございました!　自分専用のハードを買うのが理想なんでしょうけど、財政的な問題も大きいですからね。

**■桃美さんたち女の子がT・ホークやアンディのコスプレをしても全然おかしくないのに、ぼくら男がキャミィや舞のコスプレをするとおかしいのを通り越してあやしくなるのはなぜ?〈三重県・つぢあきひこさん〉**

●「男女の差」という部分はひとまずおいといて……。私たちも実際にコスプレしているわけではありませんからね。実際に私たち(十羽織先生のイラストではなく、生身の方)がコスプレしたら、十分あやしくなりそうだし(笑)。




▲東京都・霧海めらみさん　キャラが個性的でしたよね。(桃美)

**■最近PCエンジンが活気づいてきたおかげで、『エメラルドドラゴン』、『風の伝説ザナドゥ』、『餓狼伝説2』など、すばらしいソフトが次々と出ている。そのせいかやりたいゲームがたまっちゃってたまっちゃって。金はないわ、時間はないわで、もうイヤになるぜ。でもうれしい悲鳴ってやつですよ。これからも名作といわれるようなソフトを次々出してほしいものだ。〈広島県・ソード君さん〉**




▼神奈川県・砂ちゃんさん　今からとても楽しみですわ!(竜子)

●本当にそう思います。あと、古いゲームにもおもしろいものがたくさんありますよね。ちょうど今、『スナッチャー』をやっている最中なの(笑)。




▼京都府・国士無双さん　オシャレなイラストですわね!(竜子)

**■ソフトメーカーのみなさま、クリア後のオプションモードで、ボスキャラとすぐ戦える機能を必ずつけるようにしてください。つまり、ボスキャラのすぐ前でセーブしてあるデータが欲しいのです。ボスキャラ戦こそが戦闘ゲームの華です。『ザナドゥ』の連続アクション戦闘が超燃えます。『ファンタジーゾーン』、『スペースハリアー』(古いなぁ)の最終ステージのように、ボスのオンパレード面でもいいです。〈愛知県・レアチーズケーキさん〉**

●私も賛成。後になって、オイシイところだけをプレイしてみたくなることってあるもんね!




▲神奈川県・みつまめさん　どんな話なのかな?　超期待!(桃美)

**■PC版『コットン』をクリアできるようになったので、現在も『コットン』が置いてあるゲーセンに行ってみたところ、1面でやられた……。〈愛媛県・西海帝王さん〉**

●すっごくありがち(笑)。




## 扉イラストよりひとこと

毎度どうも、十羽織です!　今月の『アドヴァンストV.G.』は、読者の人気も高いみたいですね。

イラストに関してですが、もともと、他作品のパロディみたいなキャラなので、パロディのパロディみたいなイラストになってしまいました(笑)。

と一とつですが、みなさん「忍者戦隊カクレンジャー」って見てますか?　この番組に出てくる巨大ロボット、無敵将軍さまです!!　このロボット、なかなか好きなんですよ～。獣将ファイターという新しいロボットも登場してます。みなさんも、1度見てみてはどーでしょうか?



▼東京都・秋本麻弥さん　思う存分楽しんでくださいね！（理恵）

■私はつい数週間前までメガドライブユーザーだったんだけど、ＰＣエンジンユーザーにかわりました。はっきりいってＰＣエンジンのソフトの方が何倍もおもしろいですね。結局、残っていたＭＤの本体もソフトも全部売って、ＰＣエンジンのソフト代にしました。世間ではＭＤに比べてＰＣの評価が低いけど、なんでだかわからないですよ。Bit数なんか関係ないですね。みんなＰＣエンジンのゲーム、やったことないんじゃないの？〈静岡県・デュラハーンさん〉




▲大阪府・やぼーまる！さん　続編を作って欲しいですわ。（竜子）

●私はメガドラユーザーでもあるから「売るなんてもったいないなー」って思っちゃったけど(笑)。ただ、「ＰＣだから」っていう評価の中には、偏見が入っているものも感じますね。

■昔から疑問に思っていたんですけど、裏技の「コマンド技」ってどうやって見つけるのでしょうか？　ぼくは絶対、事情通の人がハガキを送っていると思うのですが。だってふつう右を４回おしてから左を３回押すようなことはしないよなぁ。〈東京都・ＮＩＳＩＮＡさん〉



◀山梨県・お久ぶりです♡さん　マイペースでいいからね！（桃美）






▼神奈川県・大塚理恵さん　ケーキにカーバンクルがっ♡（理恵）

●そういうコマンドばかり試してみたがる人がいるみたいですよ。それって、ウラワザの賞金目当てだという話もあります(笑)。『餓狼スペシャル』なんかの隠し必殺技よりも、探すのが大変だと思いますけどね（ウラワザが存在しないゲームもいっぱいあるから）。




▲茨城県・池田そーまさん　これからも投稿よろしくね！（桃美）

■５月号の土澤龍也さん、私も矛盾に思うことがあるのでさっそくハガキを出します。『エメドラ』のサオシュヤントは弓の名人のくせに、ひ弱すぎます。実在する弓の名人は漢帝国の天下無双・李広、三国志の呂布、黄忠、日本の那須与一、源為朝などみんな屈強な男たちばかりです。一撃で死ぬなど問題外。彼はあんなに弱くて本当にひとり旅ができたんでしょうか？〈愛知県・暴れん坊将軍が終わちゃったので上様にかわって成敗よ!!　の真田安房守りさん〉




▲香川県・時任太佳志さん　いつになったら遊べるのかな？（理恵）




▼神奈川県・藤基一樹さん　全員を助け出せました？（竜子）

●前にアーチェリーをやったことがあるんだけど、あれってすごく力が必要なのよね。腕がプルプルと震えるくらいに。おまけに的にほとんど当たらないし（苦笑）。

■①宿屋に一晩泊まっただけで重傷でも全回復してしまうのはなぜ？　②塔の頂上から飛び降りても死なないのはなぜ？〈愛知県・福井利明さん〉　③敵のアジトなのに強い武具やアイテムが、しかもていねいに宝箱に入れて置いてあるのはなぜ？　④『ストII』のブランカは対戦相手の国へどうやって行くのだろう。財力はおろか、一般常識さえないのでは？〈埼玉県・土澤龍也さん〉




▲福島県・中島虎龍さん　それでもネッシーはいるかも！（桃美）

●ゲームの矛盾点を探す投稿をまとめて紹介しました。まだまだいっぱいありそうだね！

■５月号のキョウさんに賛同。今のＰＣはビジュアル重視のソフトが確かに多い。自分は男なので正直なところ美少女グラフィックを見ると「幸せー」になるのが悲しいが、それだけでソフトを高く評価してはいない。ゲームの重点は指先と頭を使うことにもあると思う。ギャルゲーも好きだが、ＳＴＧやＳＬＧ、ＰＺＧも各メーカ




▲千葉県・ＴＯＲＩ$^2$さん　彼女、魅力的な人ですわね！（竜子）

## コママンガSPECIAL




◀青森県・ブ男戦士変態Ｓさん　タムリンと再会した直後にゲームオーバーとは……（涙）。（理恵）

ーさんに積極的に作ってもらいたい。ハデさはなくとも基本がしっかりしていれば誰もが認めるはずだ。そんなソフトが増えればＰＣの全体的な質も向上することだろう。ちょいとしたヒネリと独創性を大切にしてもらいたいと思う。〈神奈川県・さみだれ鉄風鈴さん〉

●ゲームシステム、シナリオ、ゲームバランス、操作性、音楽……ゲームには様々な要素が含まれています。もちろんビジュアルもこの中のひとつ。それだけにビジュアルだけよくても完成度がイマイチだったら、ユーザーの支持を得ることはできないでしょうね。


▲宮城県・柴森みゆきさん　意味深なエンディングでした。（桃美）

■この前ハガキを書いていたら、友だちに「おまえ、オタクじゃねーのかぁ？」といわれてしまった。ハ、ハガキを書くことはオタクだったのか〜!? これからハガキを書くのを減らそうかなーと思う今日このごろ……〈滋賀県・おじいさん〉

●ハガキや手紙は古来から存在する重要なコミュニケーション手段のひとつ。あて先が知人であろうと雑誌であろうと、それは変わりません。それだけに短絡的な考え方はどうかと思うし、気にしなくてもいいじゃない？それでは、また来月！



▲青森県・夢雲香夜さん　「ごめんくださーい」が好き♡（理恵）



◀大阪府・流星みんとさん　ＮＨＫ教育テレビって意外性がありますわ。（竜子）

# 移植直訴団

担当：なるみたかし

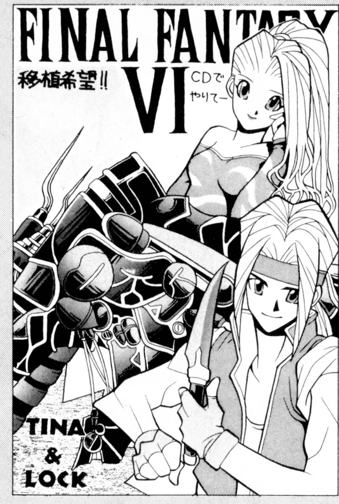
■昔のナムコのアーケードゲームをＰＣでもう一度やりたい！　『ブレイザー』や『サンダーセプター』、あるいは大昔の『ボスコニアン』や『ラリーＸ』など名作がいっぱいあるのに、なぜ移植してくれないの？『アサルト』が一番したいんですけど、あれはちょっと無理でしょうね。〈石川県・超むらっちさん〉

●ナムコのゲームは本当に人気があるね。ゲーセンでハマってた頃がなつかしいな〜。

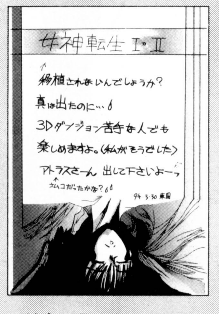
■アーケードの雰囲気そのままに『ソニックウイングス』を、２人プレイができる形で『雷電Ⅱ』を移植して！　『ゴエモン』シリーズも移植希望。コナミさんのパワーを見せて!!〈愛知県・オタッキー山村さん〉

■古いっすけど、オレの一番好きなＳＴＧ『飛翔鮫』を出してほしっす。〈大阪府・ゲララさん〉

●ＰＣエンジンって、最近ＳＴＧが全然出ないしね。ビッグタイトルの移植、決まらないかな？



▶宮城県・楓さん　あの素晴らしい演出にＣＤの生音がプラスされたら一体どうなっちゃうんだろう？　感動しまくるだろうな〜。



▲神奈川県・東田正太郎さん　やってみたいよね。



▶東京都・高見翔さん　期待しています！　ただ、戦闘方法だけは変更してもらいたいなぁ。ストレスが溜まっちゃうから。



◀茨城県・こんてんさん　『ぎゅわん自己』とセットにして……ってのは、さすがに無理か（笑）。



◀埼玉県・ハガキさかさま西川さん　右京ってヘン（笑）。移植の方、なんとか決めて欲しいが……。



▲兵庫県・浅葱土龍さん　どうせならＳＦＣより先に出して欲しい。



◀福岡県・ガイルがいるさん　ホワイトボードを抱えて冒険してたのね（笑）。（桃美）



◀北海道・連珠士さん　なんてノリがいいキッドなんでしょう（笑）。（竜子）



◀福岡県・しんごムツベさん　ああ、なんてあわれなママハハなんでしょう。（理恵）



◀東京都・健さん　そうよねぇ。コマンドが入ったら止められないもの（笑）。（桃美）

注意事項／必ず黒いインクで書いてください。また、縮小して掲載されることを考えて、文字は大きくていねいに書くようにしてくださいね！

# ヒミツの花園♡

担当：白虎かなめ




▲三重県・まんぼうさん　コケティッシュな亜紀ちゃんですね。デザインもまとまってま〜す♬



みなさん、お元気してました？今月のハガキは、どれもステキな視線をしてるわね。これはアイドルの大切な要素なのよ♡




◀大阪府・ちーぽんさん　とっても色っぽい忍さんですね。彼女の歌（歌うのは天野由梨さん）は、とても色っぽい♡

たしかに忍さんのいうとおりね。…でも、あなたの場合、胸もとをはだけるほうが重要なんでしょ…。べ、べつにひがんでません！これからのアイドルは、マルチな才能が要求されるの。歌だけも、スタイルだけでも、生き残っていけないわよ。



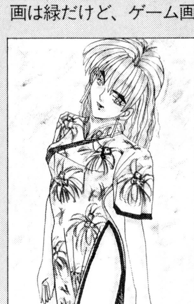

◀埼玉県・Y・小林さん　表情のとらえかたが、タダ者ではない！　また『卒業』プレイしたくなってきた…。




▲大阪府・るらら星人さん　キャワイイ☆　とってもいい表情をしてますね。




▲石川県・渡辺むつみさん　彼女の髪って、原画は緑だけど、ゲーム画面は金髪なんですよね。



◀北海道・P-LOVEさん　愛がこもってますね。頭身に注意してね。

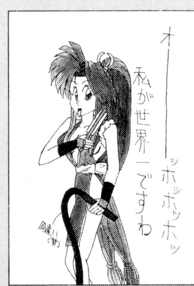


ミスズ、むつかしいコト言ってるネ。アイドルに必要なのは、理屈抜きのカワイサだと、鈴麗思うネ。みんなはどう思うネ？






◀茨城県・池田そーまさん　『マーシャルチャンピオン』のティティみたいですネ。




◀神奈川県・幻龍冴威さん　いつまでもマイペースな麗子さんでした。

かなめですっ。今月は、初投稿の人がとっても目立ちました。この季節ならではですね。今月は初投稿の人を優先して選びました。まだ投稿したことのないアナタも送ってネ。条件は『卒業』『誕生』が大好きなことだけです！

# 電撃NEO・GEO推進委員会

担当：はよしど

全国数十万人のネオジシャンのみなさん、こんにちは。ボクがAOUの時から楽しみにしていた、『フライングパワーディスク』が、ついに発売になりました。格闘ゲームに食傷気味だけど、友だちと熱く戦いたい、そんなアナタはぜひ1回プレイしてみてね。簡単なルールとボタン2コの操作で、多彩な攻防が繰り広げられます。キャラ紹介デモが飛ばせて、2Pのクレジットが無制限（家庭用は制限があるのだ）で、ノーバウンドゴールボーナスとかあったらもう最高なのになぁ～！　でも、とにかくデーターイーストがNEO・GEOに参入したことは実にすばらしいです！　次は『空牙』や『ウルフファング』の血を引くハードな世界観のシューティングを、ぜひお願いしたいですね！　みんなも「こんなゲームほしい」のリクエストがあったら、このコーナーにガンガン送ってください。



▲愛知県・高綾こうのさん
いつも『侍魂』のイラストありがとう。高綾さんのイラストは花のトーンが特徴ね。対COMは、キャラクターの相性とかもあるけど、覇王丸、ナコルル、シャルロットあたりなら、クリアも早いかも。

▼神奈川県・NASA・Sさん　キングは女性プレイヤーにも大人気です。みなさん何色が好みでしょうか？　ボクはⒸボタンの青が好き。キングの弱キックは、ガードしてから蹴るという、一風変わった攻撃で、慣れると面白いよ。






◀熊本県・島津弥七さん　独特のタッチでスゴクかっこいい。また送ってくださいね。シャルロットは初めて『侍魂』を見た時、トライファースト（立ち大斬り）の強さと、美しさに一目惚れでした。




▶北海道・魔胡斗さん　背景のハンゾウが妙に良い味出してます。『ワーヒー2』もそうだけど、ハドソンのNEO・GEO移植ソフトは、パッケージをオフィシャルが描きおろしているのがグッド。

# 真★じゅもんがちがいます!!

担当：YAS・AT

今月はなんかハガキが少ないぞ、と思いつつ作品を読んでいたら、常連はけっこう送ってきているんだけど、新人さんが少ないことが判明。

そこで新規投稿者開拓のために、「私はダジャレ（アナグラム）をこう作る！」と題して、自分が作品を作るときのコツや、これだけやればサルでも作れる、といった作り方を募集するぞ。

それと、このコーナーのやっていることをもう1度説明しておこう。まずダジャレは、ゴロは似ているけど全然ちがう文、アナグラムは、文字を組み替えてちがう文にするというのが基本。もちろんそれでおもしろければモア・ベターというわけだ。ネタは、PCエンジンの作品名やキャラクターならOK。では健闘を祈る!!

## 今月のイチオシ

### 警官輪切りに

（栄冠は君に）
三重県・劉備玄徳さん

ダ CTスキャンをとっていたのならまだしも、警官を輪切りにしちゃまずいよ。実はおいしかったりして!?（恐）

### ボス、ビッグなんだしー

（コズミックファンタジー）
三重県・劉備玄徳さん

ダ ビッグなのは知名度か、はたまた単に体がでかいだけか……!?




### つらい！針地獄の有刺鉄線

（ブライ・八玉の勇士伝説）
北海道・連珠士さん

ダ これは痛そうだ。大仁田厚もつらいと思っているのだろうか？

### オチが爆笑ですねん

（ゴジラ爆闘烈伝）
大分県・ミネターXさん

ダ ミネターは、だんだんとレベルが上がってきている。今後に期待。

### 複製かつら不正密輸？

（うる星やつら・ステイウィズユー）高知県・N・Iさん

ダ 例によってレベルが高いね。常連組もがんばっておくれ。

# マニア通信

担当：西川ロタマ

やっほ〜♡　みなさま元気してました？　今月もマニ通の時間がやってまいりましたよっ！　そうそう、みなさまからの熱ぅ〜い声援に応えまして、今月からＴ・ＲＰＧのコーナーができちゃいましたぁ〜っ♡　詳しくは↓を見るのだぁ〜！　わぁ〜いっ！　ぱちぱちぱち！　来月からのＴ・ＲＰＧネタのおたよりは「低レベル冒険者のためのＴ・ＲＰＧ講座」に送ってくださいねぇ〜っ♡

そんでは今月のマニ通、ハリキッて〜いってみましょぉ〜ねぇ〜っ!!　あぁ〜っ！　今月は文章ネタが載せられなぁ〜いっ！　みなさまゴメンしてね♡



▲神奈川県・ＮＡＳＡ・Ｓさん
へへぇ〜っ！　かわいいキャラですねぇ〜♡　うん、いいです。

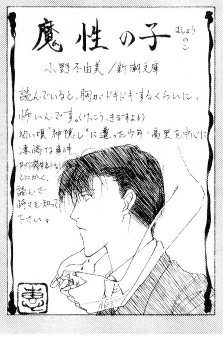
▼東京都・投稿貴人（ウソ）さん　はいっ！　なんとかしてみましたよっ♡　よろしくねっ♡



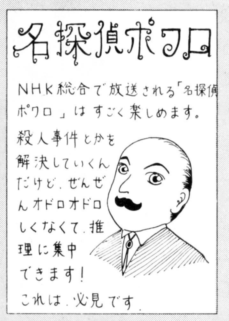




▶鳥取県・晶祐美なみさん
タマ、ポワロ好きです。いまだに「カーテン」読んでません（笑）。なんのこっちゃ。それはともかくいいです。おススメします。ふふふ……。




◀岩手県・水無月那水さん
みなさまがもっと、もぉ〜っとがんばってくだされば、コーナー化も夢じゃないかもねっ♡　Ｔ・ＲＰＧもコーナー化したことだし……（笑）。ここはひとつ、白虎かなめセンセぇとともに、コーナー化を目指すのだ（笑）！

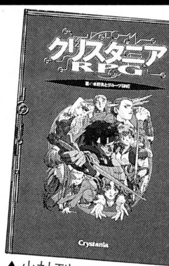



◀千葉県・遠野めぐみさん
こんにちはぁ〜っ！　ごぶさたですぅっ♡　雑誌、残念でしたねっ。インクをこぼすのはとっても怖いです。気をつけてくださいね（って気をつけてるって？　すみません）。イラストの手が怖いです（笑）。

# 低レベル冒険者のためのＴ・ＲＰＧ講座

担当：びいず羽岡

はい！　いきなりですが、今回から「初心者のためのＴＲＰＧ」です。ＴＲＰＧとは何か、いったいＴＶゲームのＲＰＧとどこが違うのか？　少しずつやっていきたいなぁ…なんて…ダメ？　ダメでもいいや。で、まず、ＴＲＰＧのＴは「テーブルトーク」の略です。今回はそれだけ覚えればグッドです。ＴＲＰＧ熟練プレイヤーは笑わないように。自分だって昔はそうだったわけだし。とにかく超初心者向けなんで、質問のハガキちょうだいね。




▲小社刊、ＴＲＰＧの最新ルール『クリスタニアＲＰＧ』。発売中。







## おたより送ってね♡

桃美：今月は読者コーナーが１ページ少ないですけど気にしないように！

理恵：べつにコーナーが縮小したわけではないので♡

竜子：来月はスペシャルな企画もありましてよ、ホホホ。お楽しみにね。

理恵：と、いうわけで、また来月!!

**あて先**
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部「DENGEKI玉手箱」各コーナー係

『餓狼伝説』映画化記念イベント 第2弾のお知らせ!!

# 集え!! 全国の餓狼たち2

## 関西方面のファン集結せよ

去る4月10日、東京築地の松竹セントラル1で1000人以上のファンを集めた映画化記念イベント「集え!! 全国の餓狼たち」。この熱い興奮がファンの要望に応えて、関西地区でも開催決定だ！ 内容はさらにパワーアップしたものになるようだ。開催地区の餓狼ファンは絶対にかけつけるべし。



▶盛況だった東京でのイベント。この興奮が関西上陸。▼大阪会場には千葉麗子もラジオの公録でやってくる。

**6/11(土)** 京都シルクホール
開場／18:00 開演／19:00

**6/12(日)** 大阪 SY角座
開場／8:00 開演／9:00

名古屋NBNホール
開場／17:00 開演／18:00

ゲスト／大張正己(監督)、三石琴乃(不知火舞役)、檜山修之(ジョー東役)ほか
千葉麗子、北野誠（大阪会場のみ）



**入場希望者は………**

このイベントに参加したいキミは、いますぐはがきに住所、氏名、年齢希望会場（京都、大阪、名古屋）を書いて左のあて先に送ってくれ。折り返し入場整理券が届くはずだ。

〒108 東京都中央区築地1-13-5
松竹宣伝部「餓狼伝説」イベント係

■お問い合わせは……松竹宣伝部イベント係
TEL 03-3542-5551（大代表）

# 大張正己サイン会!!

## 今、一番熱いアニメーター 大張正己、燃えるサイン会！

映画化記念イベントと並行して、なんと大張正己氏のサイン会も決定したぞ！ 今や人気、実力ともNo.1のハイブリッドアニメーター大張氏がキミの街にやってくるのだ。大張サマを間近で見れる大チャンス！ 絶対に参加するのだ。



◀日本初のハイブリッドアニメーター大張正己とはこの人のことだ。覚えておくように。

**6/11(土)**

豊橋 精文館書店本店
TEL 0532-54-2345
時間▶11:30〜13:00

京都 駸々堂コミックランド
TEL 075-221-0348
時間▶15:30〜16:30

## さらにイベントてんこ盛りだ!

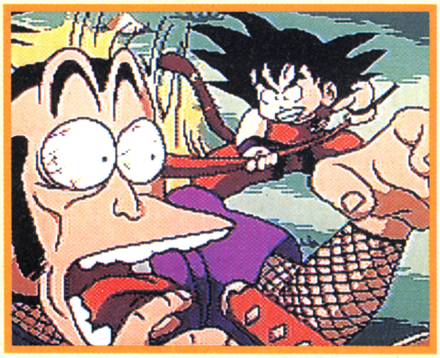
大張正己に休息はない。ＳＮＫのおひざもと大阪でのイベントの企画も着々と進行中だ。まずはアニメイト阿倍野でのサイン会。さらにあのネオジオランドでのゲーム大会とファンにはこたえられない内容だ。6月12日に期待せよ！



# NEW SOFT SCRAMBLE

ニューソフトスクランブル

# ドラゴンボールZ ～偉大なる孫悟空伝説～



ETC

| バンダイ | SCD専用 |
| --- | --- |
| 8月発売予定／価格未定 | |

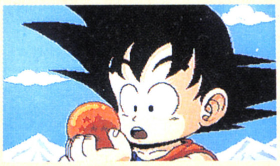
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 5/13現在 60パーセント

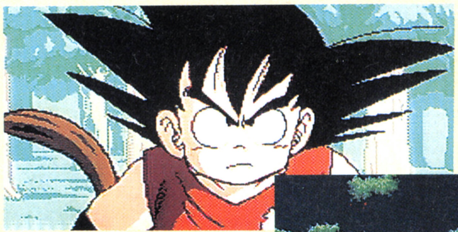
WRITER'S ROOM● 右の写真に注目。RR軍のムラサキ曹長も登場。てぇことは……。(亀)

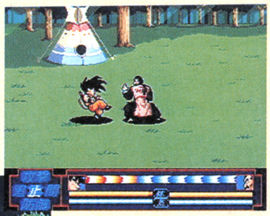
## アニメ並みのクオリティがスゴいプレイングアニメーション!

このPC版は、状況に応じて、防御や攻撃のコマンドを入力して戦うゲームとなっているぞ。キャラクターは奥行きのあるフィールドを自由自在に動きまくり、アニメ並みのスピーディーなバトルが展開されるのだ。SFC、MD版とは一味違う白熱の戦いには、手に汗握るぞ!!



◀RR(レッドリボン)軍のお話で最初に見つけるのがこの六星球だ。





◀桃白白(タオパイパイ)との最初の対決では、"どどん波"に負けた悟空。カリン塔で、カリン様と修業した成果を見せてやれ!!

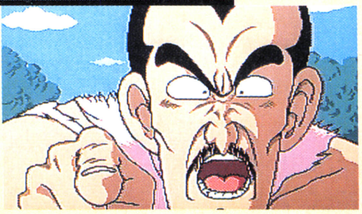
▲バトルはコマンド入力によって行われる。戦況を見ながら、入力しよう。





ど迫力のバトルが繰り広げられる!!

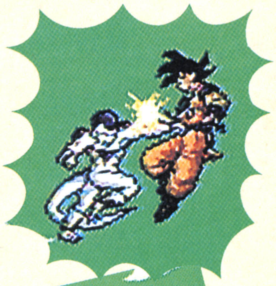
▲原作では「素手で倒す」と言っておきながら、爆弾で桃白白を倒した悟空だけど……。

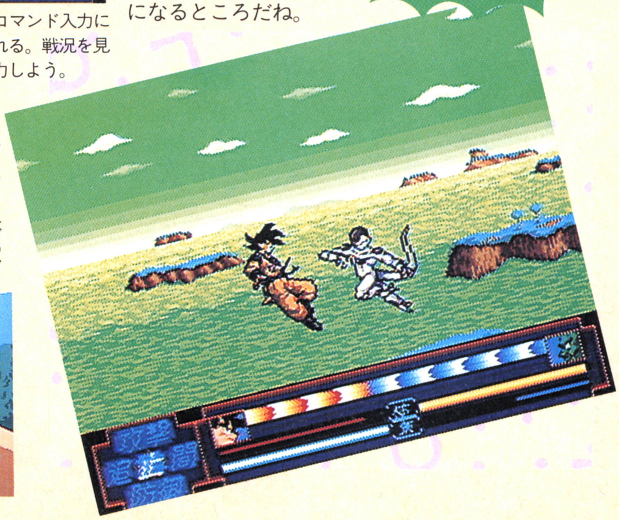


▶RR軍が雇った、自称「世界一の殺し屋」桃白白。必殺技の"どどん波"ポーズがコレ。

### フリーザも登場するぞ!!

やはり！　と言うべきかな。強敵フリーザも登場するぞ。この画面写真を見ると、悟空は超サイヤ人になっていないけど、どうなるのか気になるところだね。





▶ナメック星での、フリーザとの壮絶なバトル。早くプレイしてみたいよね。

ゴーストスイーパー
# GS美神

AVG

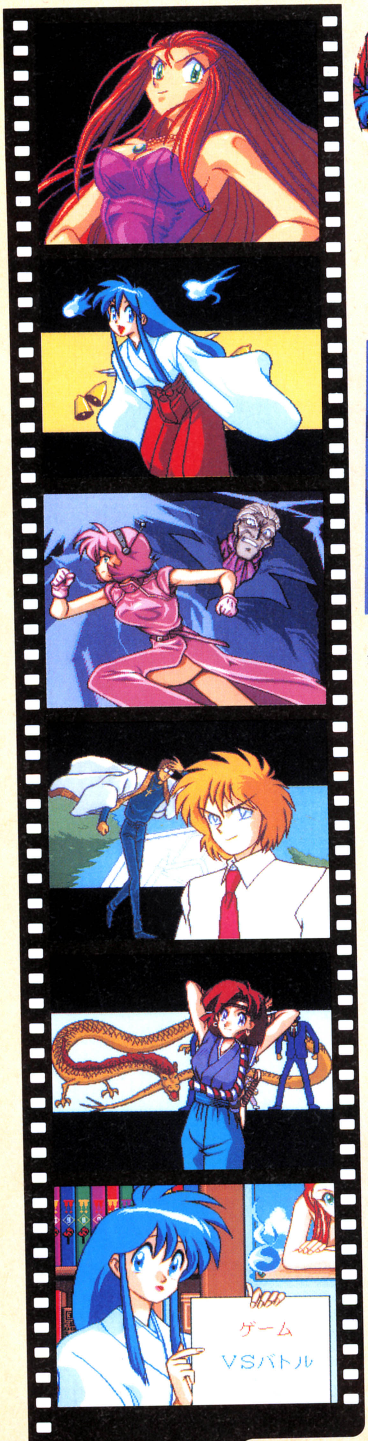
| バンプレスト | SCD専用 |
|---|---|
| 7月下旬発売予定／¥8,800（予） | |

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

開発度 5／13現在 70パーセント

WRITER'S ROOM● 大好きな冥子ちゃんが活躍!? するから、とってもハッピー！（さとちー）





## シナリオは豪華３本立てであ〜る!!

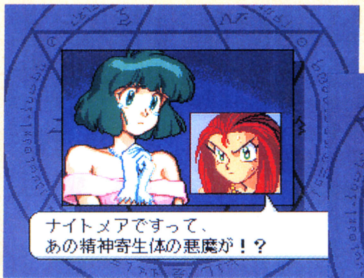
ＰＣ版『ＧＳ美神』は、デジコミ感覚で楽しめちゃうカードバトルＡＶＧ。シナリオは、原作から人間の夢に寄生して精神エネルギーを喰らう悪魔の〝ナイトメア〟のお話と、ＰＣ版オリジナルシナリオ２本の豪華３本立てだ。「ＧＳ」おなじみのギャグがギュッと詰まっているから、ファンにはたまらない内容になっているぞ。また、オープニングをはじめゲーム中には、とってもきれいなビジュアルがい〜っぱい用意されているよ。




◀ナイトメアに襲われた美神さんが、ヒョウの姿に!? 大変だ〜ぁ。

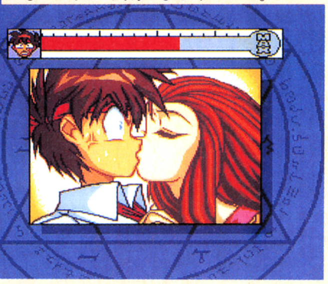



▶美神さんの心の中には、いろんな記憶の扉があるぞ。のぞいちゃいけない秘密の扉もある。




▲六道冥子が持ちかけた仕事が原因で、美神たちがドタバタの騒動に巻き込まれることに……。

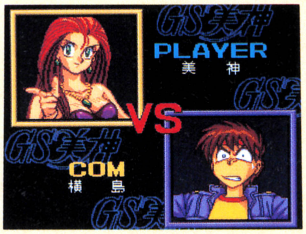
▼な、な、な〜んと、横島くんと美神さんがキッス!? 画面上部にあるヘンテコなメーターが気になるけど……。



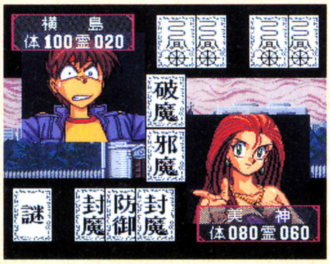



◀このヘンな馬面をしたヤツが、ナイトメアだ。言葉使いがミョ〜で、まるでオカマみたいなのだ。

## 迫力のカードバトルなのであ〜る

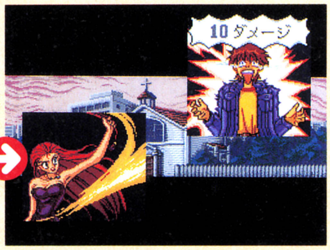



▶ＶＳモードでは、マイキャラと対戦相手を選択できる。




◀お互いにカードを出し合い、お札の相性で勝負が決定するんだ。

このゲームには、「シナリオ」と「ＶＳ」の２つのモードがあるんだ。シナリオモードは、ストーリーが展開していくと敵が現れ、美神たちがライバルや妖魔とカードバトルで戦うことになる。ＶＳモードでは、好きなキャラクター（敵キャラもＯＫ）を選んでカードバトルが楽しめちゃうのだ。




▲お札の効果は、スピーディーなビジュアルで見ることができるぞ。

### キャラクター紹介


おキヌちゃん

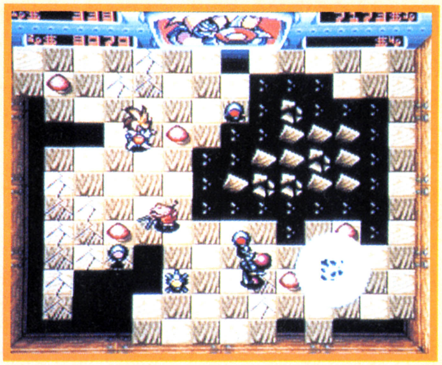

小笠原エミ


ナイトメア


美神（中学生）

他にもたくさん登場!!

# THE TV SHOW!
## ザ・TVショー!



A·PZG | ライトスタッフ | SCD専用 | 秋発売予定／価格未定 | アーケードカード対応 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 5/13現在 40パーセント

WRITER'S ROOM● スケバンのヨーヨー攻撃って、スケバン刑事がモデル? （麻宮サキ）

## 一味違う対戦型爆弾アクションパズルだ!

優勝すれば賞金がもらえるTV番組に、一獲千金を狙うキャラクターたちが参加、という設定の思考型アクションゲームだ。空中のフィールド上で爆弾を利用し、床のタイルを破壊して、敵を落とすのが基本ルールだけど、モードによって勝利条件が違ったりするぞ。最大4人同時プレイの対戦も可能だから、友だちとワイワイ楽しめそうだね。

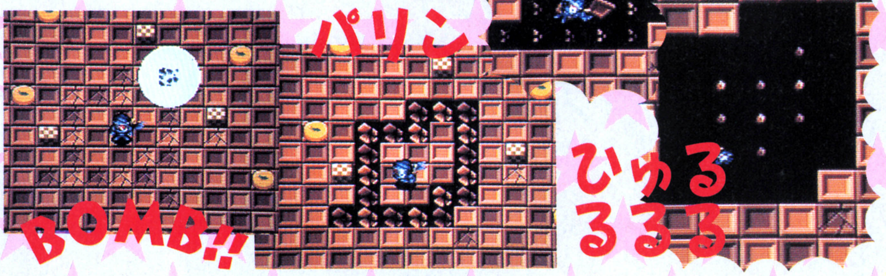


◀フィールド上には地雷や移動する爆弾などトラップもあるぞ。

### 爆弾でタイルを壊して敵を落とせ!!

1人用のシナリオモードでは、マップ上の「トレジャーシップ」をすべて取ることが勝利条件だけど、対戦モードでは、爆弾を利用してタイルを壊し敵を落っことせば勝ち!! 爆弾は、ひろって投げたりすることもできるぞ。

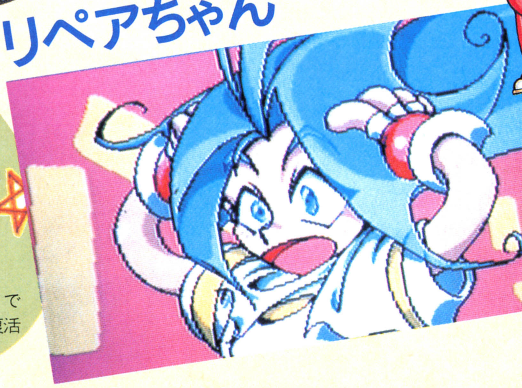



### 個性的なキャラクターも楽しさ満点!!

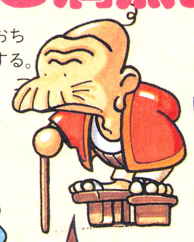
登場するキャラクターは、全部で8人。爆弾を持っていないときの攻撃方法には、頭突きやスライディングなど、それぞれのキャラで違ったりするぞ。また、分身してワープしたり、ヨーヨーで攻撃する必殺技もあり、個性的な攻撃をするのだ。





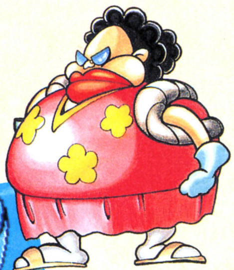
リペアちゃん

▲誕生日にもらった宇宙船で旅行中、事故（操作ミス）で地球に落下してきたノンキな宇宙人。壊れたタイルを復活させることができる(だから、リペアちゃん?)。



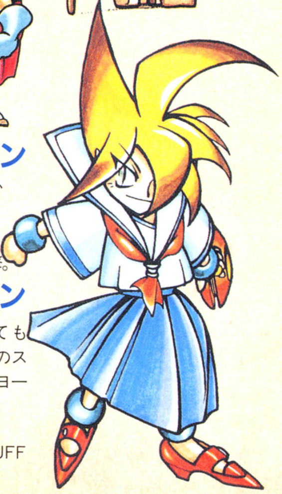
じじい

▶孫娘に頭が上がらない、おちゃめなじいさん。杖で攻撃する。



ババタリアン

▲周囲に迷惑をかけまくる、わがままなおばさん。体当たりで攻撃。

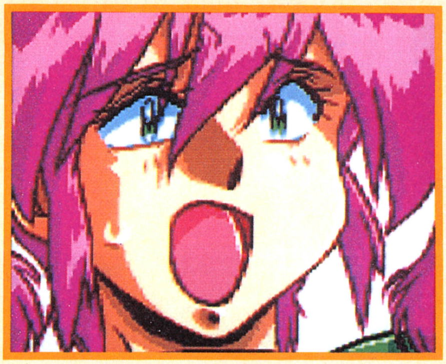


スケバン

▶OLになっても現役のハタチのスケバン。ヨーヨー攻撃が得意。

# コズミック・ファンタジー4

## 銀河少年伝説 —突入編— 伝説へのプレリュード



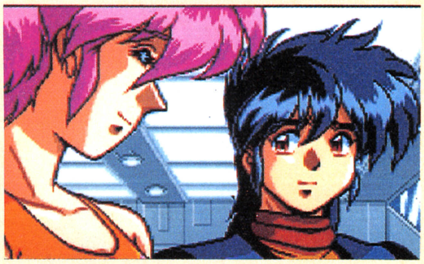
RPG | 日本テレネット | SCD専用 | 6月10日発売／￥7,600

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

開発度 5／13現在 90パーセント

WRITER'S ROOM● リアルタイムバトルは、慣れると緊張感がでて楽しめるぞ。　（タキ）

## いよいよ発売！ ユウやサヤにもうすぐ会えるぞ!!



▲これはオープニング・ビジュアルのワンシーン。このあとデジコミパートへとつながり、さらに本編ＲＰＧパートへと話が進んでいく。

シリーズ完結編ということで、発売が待ち遠しい『コズミック』。オープニングがデジコミになったり、リアルタイムバトルが導入されたりと、注目すべき点はたくさんあるぞ。ストーリー的にも、ばればれの変装で誘拐事件の捜査に乗りだすユウの苦労や、王女の身代わりという大役を任され四苦八苦するサヤの姿など、見どころは多い！　一惑星でおこった王女誘拐事件が、どんな風にして銀河をゆるがす大事件へと発展していくのか？　なんてことにも興味が尽きない。早くプレイしたいね。

## 今回は序盤ストーリーのおさらいだ!!

惑星カザーリンに着いたとたん、ユウはいくつかの事件に巻きこまれることになる。怪物に変えられた村人を救ったり、病人のために洞窟へ薬を取りにいったり、果ては成り行きで、盗賊団の退治を請け負うハメになるんだ。




▶村人が全員怪物に変えられていた、みずうみの村。




▲盗賊のアジトに出現するザコはけっこう手強いぞ。

## 妖鬼のゲンブ登場！

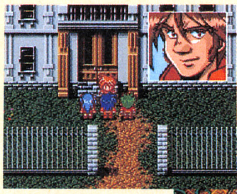
盗賊団を倒し、カザーリン城下町に到着したユウ。まずは現地協力者のランディと合流だ。ランディたちの調査では、町はずれに建つ洋館が王女誘拐事件の鍵らしい。だが洋館でユウを待ち受けていたのは、妖鬼のゲンブと名乗る謎の男だった…。




▲ラスティとその仲間の協力を得て、いよいよ王女誘拐事件の調査がはじまる！



◀ギガトレントを倒したとたん、周囲の空間が歪み、ゲンブと名乗る男が現れる！



◀町はずれの不気味な洋館。内部はトラップでいっぱいだぞ。



▶洋館の奥には化物が！　さらに、ラスティの仲間のひとりがこいつにつかまって…。



▶残酷なゲンブに、ユウの怒りがとうとう爆発!!




## 序盤に登場するボスたち

### めいぷる




みずうみの村の人たちを怪物に変えていた犯人。レベルが低いと手こずるかも。

### ぺぺ&カーズ




盗賊団の手下。攻撃力があるので、どちらか一方を集中して倒そう。

### カメリア




盗賊団の女首領。ムチで足をからめて、こちらの動きを止めてくるので、注意。

### ギガトレント




毒攻撃がやっかい。この後のゲンブとの戦いを考えて、ＭＰは温存して倒そう。

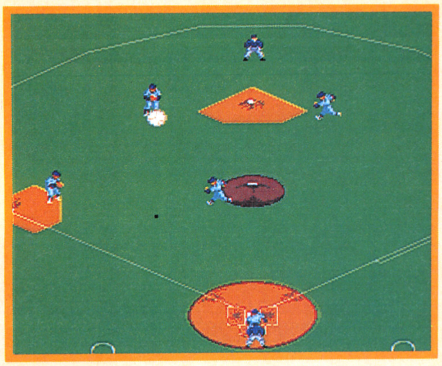
### ゲンブ




攻撃力があるうえ、体力回復をしてくるので、長期戦は覚悟したほうがいい。

# ザ・プロ野球 SUPER'94



SPG　インテック　SCD専用
6月17日発売／¥7,200
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応
開発度 5／13現在 100パーセント

WRITER'S ROOM●ペナントモードをプレイしたら、ヤクルトが優勝。阪神は…涙。(虎キチ)

## 多彩なモードで内容充実!! 最新データの野球ゲーム

'94年度の最新データをひっさげて、あの人気野球ゲームが帰ってきたぞ。シミュレーションモードや選手の成長システムなど前作で好評だった要素はそのままに、今回はホームラン競争も加わり内容はグ〜ンとパワーアップ!! 試合中のBGMも、前作同様、各球団の応援歌や球団歌を採用、打率や防御率などの個人成績も試合経過とともに変化していくぞ。オールスター戦や対戦モードも充実したファン待望の一作だ。




◀打率や防御率は、0からスタート。三冠王や最優秀防御率を目指してみよう。




◀今回、新しく採用されたホームランコンテスト。一発のある打者を選ぼう。




▶おなじみのSLGモード。流し打ちなどの狙い打ちも命令できるのだ。

## ペナントモードで選手をトレーニング!!

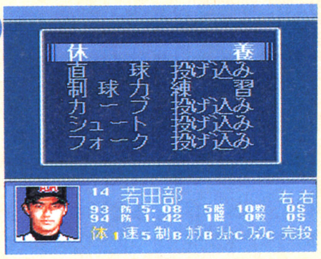
ペナントモードの移動日には、選手をトレーニングして強化することができるぞ。バランスよく強化するより、ひとつに絞ってトレーニングしたほうがよさそう。野手は打撃力優先、投手は制球力優先といったぐあいにね。トレーニングした選手が活躍したりすると、うれしくなるぞ。

野手




◀5種類のトレーニングは、各パラメータに対応している。守備力よりも、打力をUP!!

投手

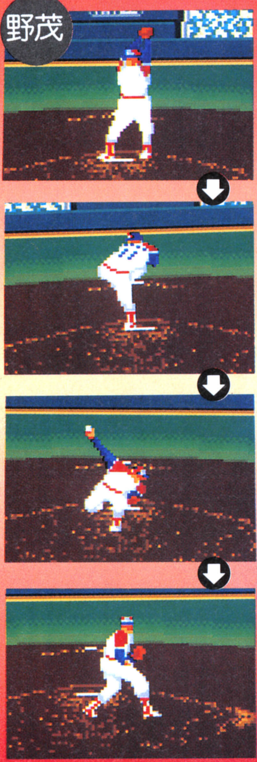



▶投手は長所を伸ばすか、弱点を補強するか迷うところ。選手によって変えてみよう。




◀トレーニングは、必ず効果があるぞ。左の写真と比べると、打率がUPしてるのがわかるでしょ。成績の悪い選手は、積極的に強化しよう。

### 選手のフォームもリアルだぞ!




◀リアル指向のゲームだから、やはり選手のフォームもホンモノそっくり。とくに野茂の投球フォームのパターンは、誰が見ても野茂。好不調の波があるところも野茂だったりして。

### リアルなグラフィック! 怖い顔ベスト3!!

あまりにもリアルな選手の似顔絵も、このゲームの魅力のひとつ。とくにこの3人は、野球選手じゃなかったら、絶対○○で××だと思ってしまうハズ。



藤本(ダイエー)



松井(ジャイアンツ)



山本(ダイエー)

# ぽっぷるメイル



A・RPG　NEC HE　SCD専用　夏発売予定／￥7,800　アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応　開発度 5／13現在 80パーセント

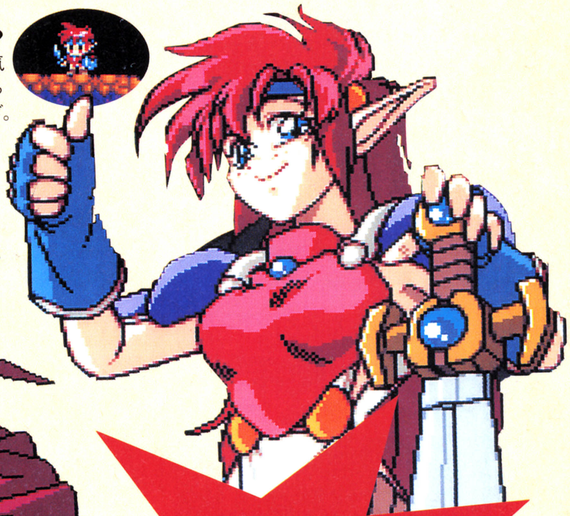
WRITER'S ROOM● ブラッキィの、迷惑が服来て歩いているような性格が最高！　（タキ）

## 賞金稼ぎメイルのハチャメチャ大冒険A・RPG!

パソコン版が大ヒットした『ぽっぷるメイル』。ＰＣ版は、オリジナルステージが３面も追加された超豪華な内容となっている。プレイヤーが操作できるキャラは主人公のメイルを含めて３人。この３人は攻撃方法やジャンプ力がそれぞれ違っている。だからステージによって使い分けていけば、それだけゲーム展開を有利に進めていくことができるぞ。



◀プレイ中、キャラは自由にチェンジできる。



**メイル**
お金が大好きで元気いっぱいのエルフ。ちょっとドジな賞金稼ぎ。



**タット**
魔道師の少年。性格は温和で、影が薄い…。



**ガウ**
洞窟に住む怪獣。メイルにかかわり、苦労をしょいこむハメに…。

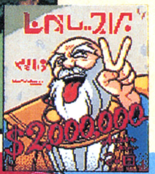
あたしのもんよ!!

## まずはステージ１　賞金$200万は

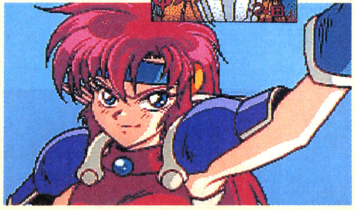
賞金稼ぎのメイルは、今日も元気に賞金首を追いかける。今度の獲物は強盗団の首領。でもあと一歩のところで逃がしてしまうんだ。でもってがっくりしながらふと立ち寄った町で見たのは、魔道師マテリアルの手配書…。賞金の＄200万をめざして、メイルの冒険が始まった！



◀強盗団の首領にめたくそにやられ、身も心もズタボロのメイル（哀）。



◀オチャメな魔道師、マテリアル♡



▶マテリアルの手配書を見て、はりきるメイル！






▲"歩く火薬庫"ブラッキィとの、非常識な出会い！
◀情報集めはＲＰＧの基本。賞金＄200万は、いったいどこに!?

### 中ボス　ウッドペッカーペンチ

爆弾をドカドカ投げてくる。ダメージ覚悟で速攻で倒せ！



◀１体ならともかく、２体出現すると、やっかい。

### ボス　ウッドゴーレム

マテリアルにつくられた木製のゴーレム。ゴーレムの塔をしきっている。弱点は頭で、胴体は何度破壊しても、すぐ再生してくるぞ。



▲▶伸び縮みするパンチは当たると痛い。ダガーを装備して戦えば、ノーダメージで倒せる。

# アルシャーク

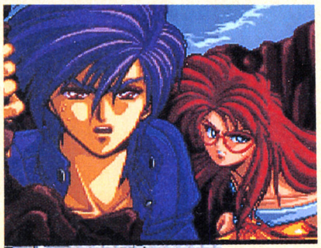


RPG　ビクターエンタテインメント　SCD専用
8月26日発売／¥8,800
アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応
開発度 5/13現在 80パーセント

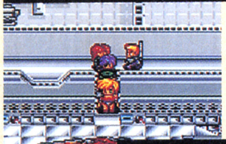
WRITER'S ROOM● 登場するキャラクターがみな個性たっぷりで魅力的なのだ。（タキ）

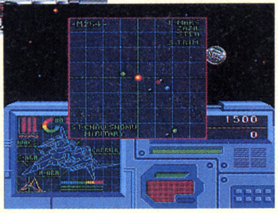
## 星々の海に、若者たちの夢が駆けめぐる!

パソコン版がヒットし、メガCD版も発売されているスペースRPG『アルシャーク』が、いよいよPCに登場だ！ PC版はビジュアルシーンが大幅に追加されるなど、よりパワーアップした内容になっているぞ。植民惑星争奪をめぐる国家間の陰謀にまきこまれた若者シオンの成長を描いた、感動の物語なのだ。



◀美しいビジュアルが物語を盛り上げる！ キャラデザインは『エメドラ』の木村明広氏だ！





◀▼宇宙戦闘機アトライアはシオンの心強い味方。星系間マップで位置を確認しながら、星々を渡り歩け！




◀突然シオンの身におこった悲劇！ 父を殺された若者は復讐を誓い、旅立つことに…。

### 大宇宙を駆る戦士たち

『アルシャーク』のパーティは、基本的にここに紹介する4人にロボットのカルを加えた5人となる。ただし途中で何度かゲストキャラが出入りするけどね。



**シオン**
◀主人公。自分だけの星を手に入れることを夢見ている。



**ショーコ**
▲シオンの幼なじみ。おてんばで気が強いが、涙もろい一面もある。



**ウェルダ**
◀マース宇宙軍チャウスノーミュの女戦士。秘められた過去をもつ。



**スクラップ・ジョー**
▶シオンの父ジドの親友。スクラップからメカを造りだす、自称"天才"の豪快なオヤジ。

## 地上と宇宙！ 2タイプのバトルシーンが展開!!

地上での戦闘は、『エメドラ』などですでにおなじみのタクティカルバトル。ただしターン数による行動の制限のようなものはなく、敵と味方が交互に攻撃し合うシステムとなっている。

ある惑星から他の惑星に移動するとき、敵の戦闘艦と遭遇すると、宇宙船バトルがはじまる。オート／マニュアルの切り替えも可能で、ちょっとしたシューティング気分が楽しめるぞ！

**地上**




▶シオン以外はオートバトル。AIは頭がよく、各キャラとも状況に応じて的確に行動してくれる。



◀武器によっては、一度に複数の敵にダメージを与えることもできる。レベルが低いうちは装備できない武器もある。

**宇宙**




▶宇宙船バトルではいろんなモード設定が可能。ファイターを発進させて補助攻撃させることも…。



◀宇宙船バトルは『アルシャーク』の魅力のひとつ。手に汗握るプレイをしたい人は、ぜひ手動操縦をお試しあれ。

### スクラップで兵器を開発

敵のモンスターや戦闘艦を倒すと、経験値やお金以外に、スクラップなるモノが手に入る。ひらたくいえばクズ鉄なんだけど、これがけっこう重宝する。これを使ってアイテムや武器を造ることができるんだ。




▲ジョーおじさんのレベルが上がれば、それだけ強力な武器や防具が造れるようになる。

# 聖戦士伝承
## 雀卓の騎士

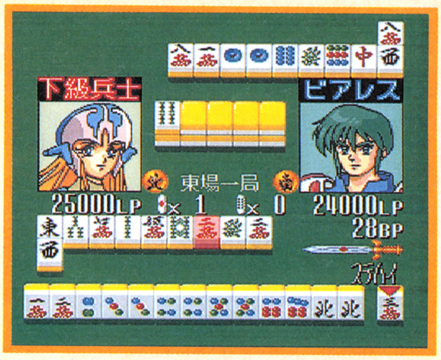
ETC

| ニチブツ | SCD専用 |
|---|---|
| 7月発売予定／¥8,500 | |

アーケードカード対応　メモリバックアップ対応　マウス対応　6ボタンパッド対応　マルチタップ対応

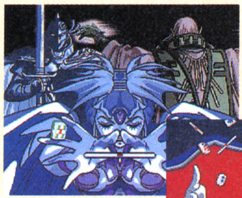
開発度 5／13現在 90パーセント

WRITER'S ROOM● 女の子もかわいいけど、それ以上にストーリーがイカすのだ。（ちょろ）




## 剣と麻法の世界に平和を取り戻すのだ!!

物語の舞台は剣と麻法と、そして牌技(パイ)こそがすべての惑星リバーグ。この世界の覇権を狙うダロル国に攻め落とされたリダ国の騎士ビアレスが、リバーグの平和のために４人の仲間たちと共に立ち上がったのだ。彼らの特殊能力を生かしてダロル軍の精鋭と麻雀で戦おう。対局中に１回だけ他の仲間と交代ができるので、状況に応じた仲間の選択がポイントになるぞ。



◀剣や麻法よりも、麻雀の技〝牌技〟を極めた者こそが最強の戦士となるのだ。



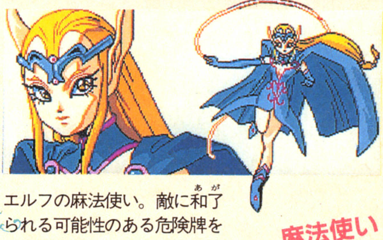
▶ダロル軍の猛攻の前になすすべもなくハコテンとなるリダ国の戦士たち。

そして今、４人の戦士（雀士？）が立ち上がる!!



騎士 ビアレス

リダ国の戦士。リダ侵攻の際ハコテン寸前のところで閃光に包まれ、異国で気を失っていたところをオリビーに助けられた。ツミコミ技が得意。



麻法使い リシャール

エルフの麻法使い。敵に和了(あが)られる可能性のある危険牌を無理矢理通してしまえる特殊能力ロンバリアが使える。ストーリー後半で登場する。



侍 ガルス

「マスター」の称号を持つ、20年間無敗の男。立直(リーチ)後強引に和了(あがり)牌を持ってくるという必殺技を持っている心強い仲間。

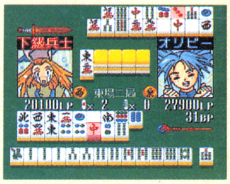


僧侶 オリビー

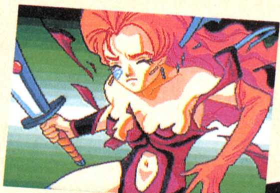
ビアレスと共に打倒ダロル軍を目指して旅に出た少女。点棒の回復や相手の当たり牌の探知など僧侶呪文を使い、ビアレスたちを助ける。

## も・ち・ろ・んサービスシーンもバッチリだ!

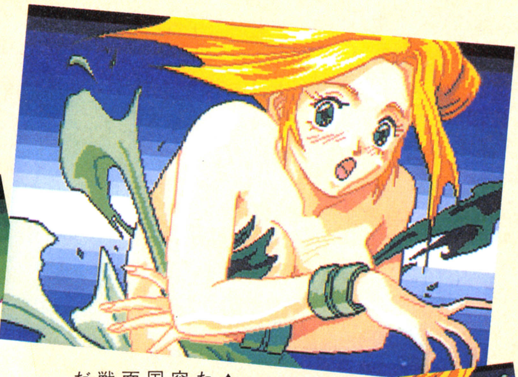
敵のＬＰ（持ち点）を０以下にすれば勝ちだ。祖国リダを救うため（ムフフな画面を見るため）にも負けは許されないのだ。もちろん勝てば…。

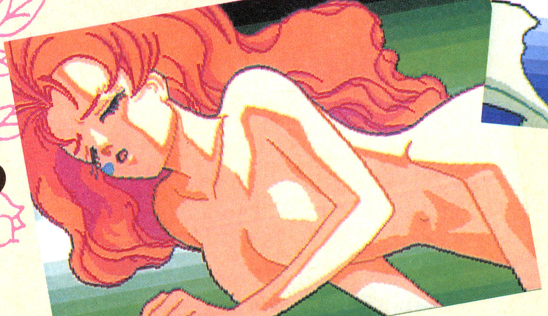


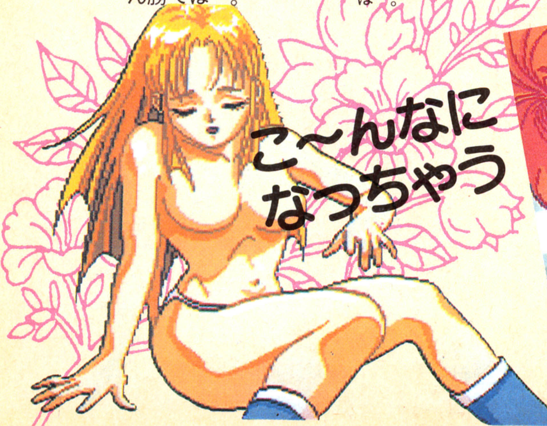

▲とにかく勝とう。そうすれば…。



◀▼百戦練磨の強者もこうなってしまえばかわいいもの。だが、油断は禁物だぞ。



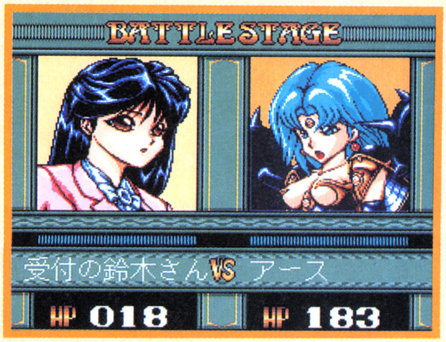







◀▶これはリダ国を救うための正義の戦いだから容赦はしないのだ。ま、国は救えるしうれしい画面は見られるし、こんな戦いならいつでも大歓迎だよね！（本当かよ…）

# ドラゴンハーフ




ETC

| マイクロキャビン | SCD専用 |
|---|---|
| 6月下旬発売予定／価格未定 | |

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

開発度 5/13現在 90パーセント

WRITER'S ROOM● コミカルな戦闘がとっても楽しい。アザトデスは強いぞッ。(ブフ〜)

## ユニークなキャラが魅力のコミカルボードゲームだ

クエストや戦闘で得られる経験値でレベルアップしたり、ショップで武器や防具を買うＲＰＧ風システム。原作のコミカルな魅力が詰まった楽しいボードゲームだぞ。




▶クエストをクリアしたら、再び依頼主のところへ戻ろう。戦闘で得るよりも多い経験値がもらえるぞ。クエストはマメにこなそう。

## 3種の神器を集めてアザトデスを倒せ!!

このゲームの目的は、〝パルツァの聖杯〟〝ギルの聖冠〟〝ロベロの聖球〟の３種の神器を集めて、大魔王アザトデスを倒すことなのだ。




▲３種の神器が手に入るクエストは、ランダムだぞ。

▼３種の神器を集めないと、アザトデスは倒せないのだ。




### アザトデスはどこに？

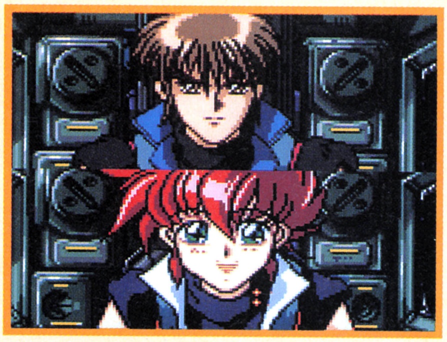



▲集まったのはいいけど、このあとどこに行けば……。

▶アザトデスは、マップのどこかに隠れているぞ。




# バスティール2



SLG

| ヒューマン | SCD専用 |
|---|---|
| 7月上旬発売予定／¥8,400(予) | |

アーケードカード対応 / メモリバックアップ対応 / マウス対応 / 6ボタンパッド対応 / マルチタップ対応

開発度 5/13現在 100パーセント

WRITER'S ROOM● 熱心に育てたあるキャラが最後に…ショック。(裏切りのエレクトラ)

## 期待のSF・SLG 今回は序盤のポイントを紹介!!

### STAGE 1

各面のクリア条件は、基本的に敵を全滅させること。この面は、敵基地から敵ＭＣ（ムーブクラッシャー）を奪取することが重要だぞ。







▲ここで奪取できるＭＣのブルフロックは、序盤では頼りになるぞ。

◀簡単に奪えるけど、敵の援軍が格納庫の近くに出現するので注意。

### STAGE 2

宇宙港からの敵の増援を雪原で迎え討つことになったボイスたちレジスタンス。領主ヘイルのＭＣは強敵だぞ。地形効果を利用して倒せ。



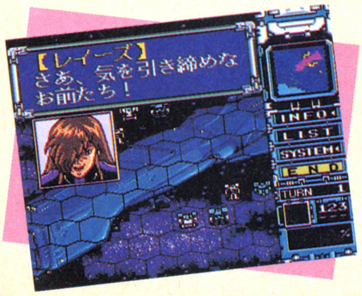



▲この星の領主ヘイル。なるべく早めに倒すようにしよう。

◀１面で手に入れたブルフロックには、ボイスを乗せておこう。

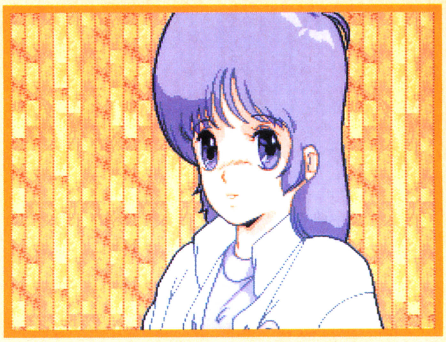
### そして宇宙へ…

ミサイル衛星を護衛する敵のＭＣ部隊を全滅させよう。ここでもイベントがあるぞ。




▶この面のボスキャラ、レイーズ。攻撃力のあるＭＣに乗っている強敵なのだ。

# スーパーリアル麻雀PII・PIIIカスタム



ETC | ナグザット | SCD専用 | 夏発売予定／価格未定 | アーケードカード対応 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 5/11現在 70パーセント

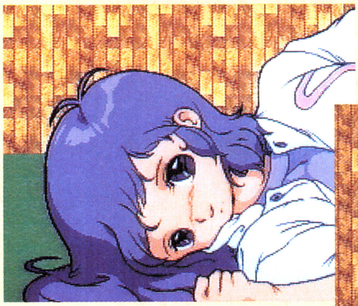
**WRITER'S ROOM●** こないだゲーセンでプレイしたら、いきなり天和アガられた。（タキ）

## ウレシイ♡ビジュアルがいっぱいの麻雀ゲーム！

アーケード版のほぼ忠実な移植ということで、3人娘のファンの期待を集める『PII・PIII』。PC版のゲーム画面が届いたので、さっそく紹介しちゃうぞ！




◀対局モードでは、前作のキャラも登場するのだ。

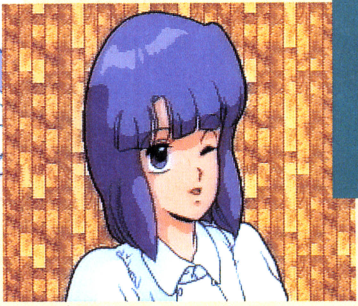


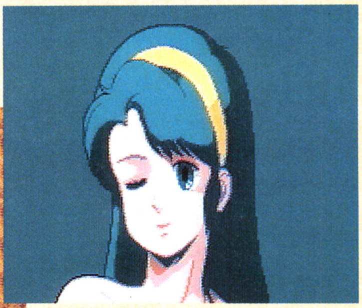
カスミ

▲あどけない顔立ちがかわいいカスミちゃんは、無邪気という言葉がよく似合う女のコだ。

▼落ち着いた雰囲気で、大人っぽい彼女は、カスミちゃんのお姉さんなんだ。

ミキ





ショウコ

▲ちょっぴりドジだけど、何事にも一生懸命な元気少女。ロングヘアが魅力的だね♡

# チキチキボーイズ

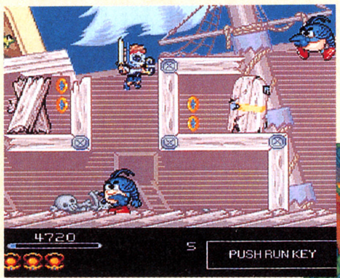



ACT | NECアベニュー | SCD専用 | 7月15日発売／¥4,800 | アーケードカード対応 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 5/13現在 100パーセント

**WRITER'S ROOM●** なんかほのぼのした気分でプレイできるのが◎（タキ）

## 多彩なステージとかわいいキャラが楽しいコミカルACT！

アーケードから移植のコミカルACT。基本攻撃は剣で、他に各ステージ3回だけ魔法を使うことができる。キャラに自分の好きな名前をつけることも可能。個性的なデザインの敵キャラが、とってもかわいいのだ。




▲陸海空と、バラエティたっぷりのステージが用意されている。




▶敵の人質となっているギャルを助けると、お礼にイイことがあるとか…？




▲2人同時プレイも可能だ。協力して敵を倒せ！

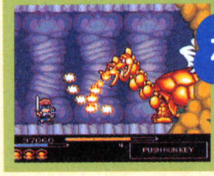
### 個性的なボスキャラ

**エイットアンコー**



▶ラウンド3の大ボス。名前の通り、エイとアンコーが合体したモンスターだ。

**ガメドラゴンゴールド**



◀ラウンド4に登場する中ボス。5WAYの火炎弾を吐いてくるぞ。

# 餓狼伝説SPECIAL



ACT | ハドソン | SCD専用 | 夏発売予定／価格未定 | アーケードカード専用 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 5／13現在 50パーセント

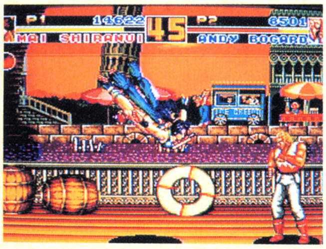
WRITER'S ROOM● ポジくれど　サンプルこない　板（サンプル）はまだ？　（ジェフ）

## 期待高まるPC版の画面写真が続々発表!!

『2』の三闘士＋クラウザーも使えるようになり『餓狼伝説』のギースやタン老師、ダックも復活したファン待望の『スペシャル』。隠れキャラのリョウ・サカザキも登場するぞ!!



◀派手な演出のダック・ステージ。『2』よりもグレードアップしたグラフィックのクオリティは、見てのとおり。アーケードカードのパワー炸裂!!



◀"ムササビの舞"で、アンディの胸に飛び込んでいく（？）舞ちゃん。やっぱり、積極的な女性は強いですね。

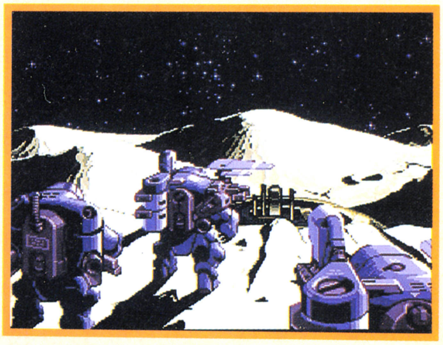





▶三闘士の一人ローレンスや、第1作目で死んだハズのギースも使える。シリーズ集大成の名にふさわしい豪華版だね。




# ネオ・ネクタリス



SLG | ハドソン | SCD専用 | 7月29日発売／¥6,800 | アーケードカード対応 | メモリバックアップ対応 | マウス対応 | 6ボタンパッド対応 | マルチタップ対応 | 開発度 5／13現在 90パーセント

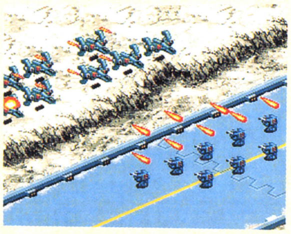
WRITER'S ROOM● やっぱりハンター（ガイチ軍の戦闘機）は強いなあ。　（ファルコ）

## あの近未来SLGの名作が超パワーアップして復活!!

PC史に残る前作もまるごとカップリングされたお得な1枚!! 今回の『ネオ』では、後半に火星ステージが用意され、新型ユニットも追加されているぞ。前作同様、裏面もバッチリ!!



▲前作の基本システムはそのままで初心者にもとっつきやすいぞ。



▶戦闘は、前作のサイドビューから、クオータービューに変わっている。



◀火星ステージでは新型ユニットが、バシバシ登場するぞ。

### バイオ兵器も登場



▶コレがウワサの形態変化するバイオ兵器。

### 対戦専用MAPもあるぞ

2人対戦の専用MAPは、全5面。パスワードで、好きな面が遊べるぞ。





▲対戦MAPは1画面。中央の工場を早く占領した方が、有利になるぞ。
◀対戦結果の発表画面。撃破数がグラフ表示され、戦闘の経過がわかるのだ。

## 愛・超兄貴

STG｜メサイヤ｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 5パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜**マルチタップ対応**



超カルトＳＴＧの第２弾。細かいことはまだ分かっていないが、アニキはきっとボクらの期待を裏切らないぞ。

## アンジェラス２
### ～ホーリーナイト～

AVG｜アスミック｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 75パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜マルチタップ対応

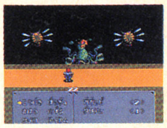


パソコンで発売された人気ＡＶＧの続編がＰＣエンジンに登場。前作のナゾがついに明らかに!!

## 断層都市ストレイロード

RPG｜I.G.S.｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 70パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜マルチタップ対応

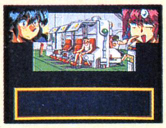


数百年後の新宿を舞台にストーリーが繰り広げられる、シブイ設定がウリのサイバーパンクＲＰＧ。

## コズミック・ファンタジー４
### ～銀河少年伝説～―激闘編―〈光の海の中で…〉

RPG｜日本テレネット｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 30パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜マルチタップ対応



『コズミック』シリーズ完結編全３章のうち、第２章、第３章にあたるのがこの「激闘編」なのだ。

## 魔法の少女 シルキーリップ
### ～３人の女王候補～

AVG｜日本テレネット｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 85パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜マルチタップ対応



ＭＤ版を大幅に変更して移植。フィールドの移動がなくなったため会話モードへの移行がとってもスムース。

## 魔導物語１（仮）

RPG｜NECアベニュー｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 10パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜マルチタップ対応


※画面写真はパソコン版です。

『ぷよぷよ』のアルルが大活躍する３ＤタイプのＲＰＧ。ＰＣではパソコン版を３つに分けての発売だ。

## 魔導物語２（仮）

RPG｜NECアベニュー｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 0パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜マルチタップ対応


※画面写真はパソコン版です。

シェゾと対決するのが、この『２』のお話。ＨＰなどが、数値表示でなく、アルルの表情で表されているのだ。

## 魔導物語３（仮）

RPG｜NECアベニュー｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 0パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜マルチタップ対応


※画面写真はパソコン版です。

『３』では、ルルーが登場。仲間のカーバンクルは、かなりワガママでたまにしか戦ってくれないぞ。

## もってけたまご

ACT｜ナグザット｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 100パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜**マルチタップ対応**

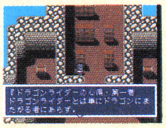


画面内に散らばるタマゴを集め、ヒナをかえして得点を競うＡＣＴ。４人までの同時プレイが可能。

## モンスターメーカー
### ～神々の方舟～

RPG｜NECアベニュー｜SCD専用｜発売日未定／価格未定｜開発度 5/13現在 40パーセント

アーケードカード対応｜メモリバックアップ対応｜マウス対応｜6ボタンパッド対応｜マルチタップ対応



早くも続編の発売が発表された。『闇の竜騎士』のクリアデータでの継続プレイも可能なのだ。

## はみだし情報

●再販情報：『Ａ列車で行こうIII』（アートディンク／６月12日発売／￥9,800）が７月中旬に、『ぷよぷよＣＤ』（ＮＥＣアベニュー／４月22日発売／￥5,600）が５月13日にそれぞれ再販されます。



ゲッツェンディーナー

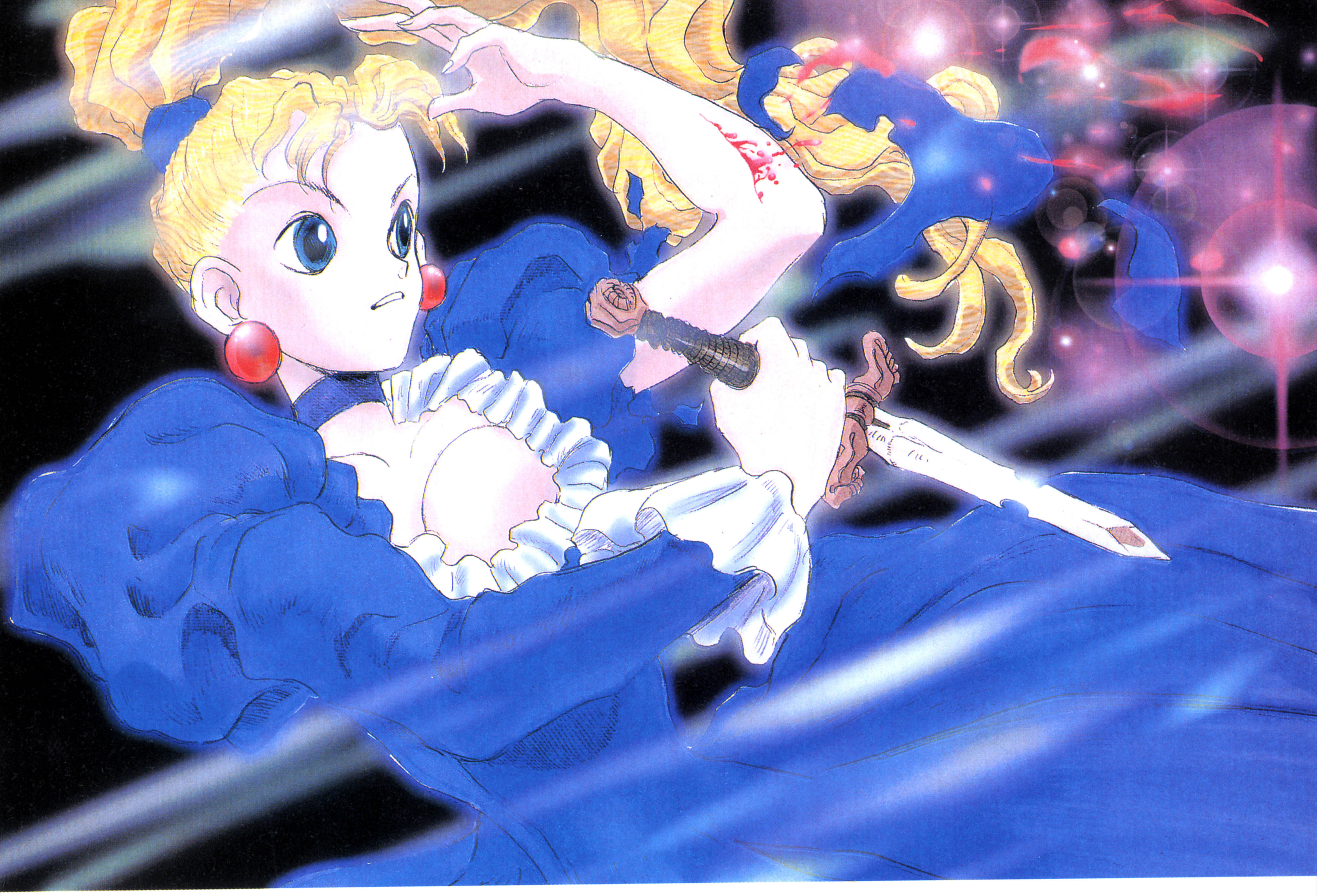
# Götzendiener

最終回

## 〈不屈の女神〉ミーサ最後の死闘!!

■ゲーム制作進行中!!

イラスト◎赤井孝美
文◎菅 浩江



## あらすじ

ミーサの前に現れた謎の女は、貴族こそが魔族の宝を奪い、その神を封じたのだと語った。そして、今こそ過去の謝罪をし、魔族の神の復活に力を貸せとミーサに迫った。

そんな申し出は到底受け入れられない!! 新たに現れた蟹の化け物と長剣を手にした人間たちを前に、ひとり闘うべく身構えたミーサ。しかし、何と〈貴宝珠〉の柄を持つ長剣がない！

〈貴宝珠〉の剣は、地下から噴き上げられた時に落としてしまったに違いなかった。

丸腰のミーサに、人々の輪がじりじりと縮まっていく。彼女は空手を頼りなく動かし、迫って来る人間たちに身構える。

と、彼らが急に膝を折った。呼び掛けの声は静かで、わずかな悲しみを湛えていた。

「〈魔封じ〉の姫。魔とは、王家のことなのです」「この六本の腕、一対の角、四枚の翼を持つ者ではなく、これを封じた人間こそが、魔だったのです」

ひとりが、目を伏せて言った。

「神から与えられる貴宝珠に満足できなくなり、それを搾取するのが、王」

ドレスがじゃらりと鳴った。この島に産する貴宝珠をたっぷり縫い込んだ初代〈不屈の女神〉の服が。

「美しく芳しかった光の花を恐ろしい武器に変えて神を追いやり、それを〈破魔花〉と呼んで不遜にも紋章としたのも、王」

そうだったのか。これであの原種も納得がいく。タジク王はここの花を利用して魔神を封じたのか。敵のもので敵自身を首尾よく封じた自慢から、王家の紋章に定めたのか。

「人の心根を汲み、人の願いを叶えようとする神の心優しさを逆手に取り〈魔封じ〉の名のもとに権力を奪ったのが、王」

耳元で地下の女の囁きが甦った。高貴でなよやかなあの女は「これが人の望みなら、わたしたちはまた眠る」、と地下世界の崩壊を心穏やかに受け入れた……。

蟹の化け物がねばねばした泡を吐きながら口を開いた。

「王家は、神が邪魔だったのだ。貴宝珠を産し、人と調和し、みなから崇められるこの神が、人間による人間支配の障壁だったのだ」

激しく首を振ると、ミーサの黄金の髪の毛が乱れて野獣のたてがみのように逆立った。

「王家が魔だなどとは言わせない。みんな、王家を慕っているのだ。わたしたちは故郷で賞賛を浴びているっ」

「強い、と……？」

化け物は、なぜだかにやりと笑ったような気がした。

「そ、そうだ」

「強き御方、強き王の麗しき姫、だろう？　誰も、良き王だとは言わなかったはずだ。剣と力で人のすべてを縛る治世者に投げる賞賛は、強くて立派、しかないのだからな」

ミーサが硬直した。さっき夢見た幼い自分。血の香りの父。ああ、どうしてわたしは、今、みなと同様に父を恥じるのか。

あぶくの割れるぶつぶつした音が、笑い声に聞こえる。

「我らの神は違うよ、貴族の娘。かつてここは祈りの場だった。まだ王の支配を受けぬ頃、人々が自然と寄り集まり、互いの幸せと穏やかな生活をこの神像に頼む、そんな美しい場所だった。わたしは海からこの神へ下り、拝殿の守りを仰せつかった。天空からは鳥たちが神へ舞い降り、自ら進んで神の背へ翼を託した。獣たちは自慢の角の猛々しさを神の額に捧げた。神の慈愛に応えようとする人々の想いが、神に衆生を救うための六本の腕を与えた」

その姿の神像の下で、蟹は巨大な鋏をちゃきっとミーサに向ける。

「姫巫女よ。神を封じてまで支配したお前たちの人民はお前たちに何をくれるかね？　お前たちは奪うだけではないか。貴宝珠も、花も、〈神〉の名さえも奪い、その奪ったもので人々を威圧して、人民の賛辞を奪い取っているだけではないのかね」

ミーサは混乱した。

強い父王……奪った物の上に君臨し、力でもって人を脅す、父。

浴びせかけられる賞賛……ただただ、強い、と。良き王家だとは一言も。

豊かな国……宝珠も破魔花も支配の座も、すべてこの島から掠め盗ってきたもの。

姫巫女の瞳は、まだ濡れる地をじっと見つめていた。うつむいたまま、彼女はかすかな声を出す。

「わたしは、民のために働かねばならないわ。民の幸福を願うのが王家の務めなのだから」

蟹の化け物の突き出した目の玉が、くるりと動いた。突きつけていた鋏を垂らすと、海から下った神の下僕は、吐息のような大きいあぶくを吐いた。兵士たちもほんのりと頬笑み、懐かしげに姫へと手を伸べる。

ふと、彼らの視界から姫が消えた。

「え」

彼らの顔に射す影。太陽を背に大きく飛び上がったミーサは、着地と同時に手近の男の短剣を奪い、同時に命をも奪った。

どっと男が倒れる。恩賜の短剣からぱたぱた血をたらしながら、ミーサは薄く笑っていた。

「わたしは、民を守る。魔神だろうと善神だろうと、お父様のせっかくの統治を乱すものは許さない」

「姫様……」「ですから、あなたが額ずけば、民に危害は及ばないのです」「そして再び、神は我らのもとへ」

「うるさいっ！」

彼女は文句を言ったひとりの胸へ向けて短剣を投げた。柄まで刺さったのはそのままに、腰の鞘から同じ武器を奪う。三人ばかりの兵士が長剣で斬りかかってきたが、彼女は身軽くその下をかいくぐった。

「姫様っ」

ミーサは跳びすさったところで両足を開きしっかりと大地を踏みしめる。

「いまさら神様が出てきてどうなるの……」

兵士たちが、そして蟹の化け物がぴくりと身体を痙攣させた。うつむいたミーサの声は嗚咽を含んでいたのだから。

「お父様の統治はそんなに悪いことなの？　力を持つ者が、数えきれないほど発生する小競合いを牽制して全体の和を保つ、それがそんなにいけないことなの？」

ミーサは暗い瞳を上げ、わななく唇で言葉を紡ぐ。

「ここでみなは神に祈ったと言ったわね。偶像崇拝者が祈るという行為で魂の安寧を得たのなら、わたしはそれを否定しない。そうしてすべての人を安らげてくれるのなら、わたしはこれを神と呼んでも構わない。けれど、これはもう偶像ですらなくなったわ。わたしは攫われ、勇者たちは死に、この化け物は故郷の民を全部を額ずかせてまで世に出ようとしている。乱世をひきおこす者は、神ではなく魔だ。お父様と同じか、もしくはそれ以下の……」

「いいことだ。お前はやっと貴族の血を持つ宝珠泥棒、父王のことを、魔、と呼んだ」蟹がねっとりと確認をする。「さあ、神を乞え。乱世はない。お前が頭を垂れさえすれば、神の恩寵は再び民へ」

ミーサは頬笑んだ。戦う姫ではなく、少女そのものの笑顔だった。

「それでもわたしは……〈不屈の女神〉よ」

がっ、とひとりがのけぞった。顎を蹴り上げられた男が仰向けに倒れると、すかさず、彼から奪った長剣が胸に刺さった。間髪を入れず斬殺する。またひとり、もうひとり。

「な、なぜだ」ちょきちょきと鋏を迷わせて、蟹が訊く。

長剣を地に横たえたミーサは、片膝をついて、右手で短剣の柄を握っていた。腹を縫い留められた男が手をわななかせている。蜜色の髪煌めかせる美姫は、非情なひとねじりを加えながら、蟹の化け物を振り仰いだ。

「なぜ？　復活しようとしている者が、ほんとうにお父様以下だと思うから。わたしに謝罪を求め、戦ってまで降臨しようとしているなんて……。力を持つ強いものは、民の上に立てば所詮同じことになるのだわ。王と呼ばれるか、神と呼ばれるかの違いだけ」

「この愚か者めが！」

蟹の色が変わった。青紫から、怒りの真紅へ。ぺっ、と音を立てて吐き出された泡が、たった今までミーサが座っていた場所に落ち、瞬時に固まった。

空中のミーサに、第二第三の攻撃が飛ぶ。

わずかに足先を地につけると、ミーサは腰をひねって短剣を投げた。切っ先が突き出した目玉をかすめ、蟹はその痛みにやたらと鋏を振る。

化け物が再び視界を確保した時、女王のドレスの足元に、元兵士たちの遺骸が転がっていた。動くものはすでにない。そして白い腕に、彼らの短剣が、三本。

「これだけは…… この魔術だけは使いたくなかった……」

それは一瞬の出来事だった。彼女は、自分の白く柔らかな左腕の内側を、恩賜の短剣で斬りつける。

「舐めているのかっ」

突然、蟹は立ち上がった。これまで像の根方に座り込んでいたのに。やっと本気を出した、というところだろうか。四対の脚がざかざかざかと無気味にうごめくと、化け物はとんでもない速度でミーサに近づく。

王女は、逃れようとするのか、血の雫したたる左腕を、ぶん、と大きく振った。紅の体液が兵士たちの死体に落ちかかる前に、蟹は両方の鋏でミーサの首と胴を挟みつけている。

「宝珠と権力の欲で濁ったお前たち貴族に見せてやりたかった……。幸せだったのだ。みんなわたしの目の前で、幸せそうに祈っていたのだ。それを」

いまにも細い首を斬られそう。震える足先がかたかたと地面を叩く。それでもミーサは頬笑んでいた。すこし、悲しそうに。

「昔へ戻れればいいのにね。偶像を崇め、宝珠を戴き、それで満足だった頃へ。人々が競って豊かさを求めることなく、互いに争うことを知らず、だから強き神も王も必要でなかった、幸せな昔へ」

「だから何度も言っているではないか。まだ間に合う。お前たちに強く正しい神を」

「いいえ」ミーサは静かに目を伏せた。「もう、手遅れよ」

鈍い衝撃がミーサにまで伝わる。蟹の鋏が姫巫女の肌から離れた。

「なぜだ……？」

足の節々や甲羅の継ぎ目に幾本もの短剣を突き立てられた蟹が苦しげに呟く。

「この技は嫌だったわ。死者を冒瀆する、この魔術だけは」

たたん、とミーサの足が地を踏む。彼女は怯えていたのではなかったのだ。挟みつけられながら、死者復活舞踏の拍子を刻んでいたのである。

繰り出される調子で魂を呼び戻された兵士たちは、肌に点々と散る姫巫女の血によって制御されている。長剣や恩賜の剣を手にした彼らは、虫が樹液にたかるように蟹の化け物に群れ、甲羅と切っ先の触れ合う音を何度も何度も響かせた。

誰の手から弾け飛んだのか、一本の短剣がミーサの足元へ落ちる。彼女はそれをゆっくりと拾い上げた。

「わたしは。わたしたち人間は」

言葉と同時に、遠く本島から鈍い鐘の音が響いた。

「おお」兵士たちの間から、真っ赤な鋏が振り上げられ、歓喜に震えた。「復活される……。神の復活の鐘だ」

贋のミーサが額ずいたのだろうか。

しかし、あれほど悔しがっていたミーサは、少しだけ目を細くしただけだった。魔神復活が迫るというのに、姫巫女の気持ちはそれほど揺らいでいないのだ。何か変わったのだろう。いったい彼女は何を知り、何を見切ったのだろう。

腹の底に響く鐘の音の中、短剣を握り締めた黄金の髪の王女は、さきほどの言葉の続きを神の下僕に告げる。

「わたしたち人間は、この島の存在すら魔封じ伝説の彼方に押し込め、忘れていた。お前たちの長い恨みが、タジク王時代の暴挙にあるのなら、末裔のわたしはせめてそれが繰り返されないよう努力しよう。これまで通り、宝珠はいま故郷にあるものだけでいい。再び神を押さえ込むこともない。なぜなら――」

ミーサは左手でくくっていた髪を握った。

一息で長い髪を切る。紐代わりを務めていた勇者の衣服が、ひら、と舞った。

断髪を風にはためかせ、キシュ・リム・ミーサは言い放った。

「なぜなら、これからわたしが、魔神とこの島を滅ぼすからだ！」

人だかりのするところで、かすかにあぶくが弾けた。

「こうまで言うのに、どうしてお前は……。人の幸せを考えないのか」

輝く髪の光輪に縁取られ、ミーサは複雑な笑顔を見せた。

「その答えは、魔神にとっておくわ」

復活を祝う鐘が鳴る。がろーん、ぐごーん、と轟いて、ミーサの乗るロープウェイを揺すった。

ミーサと三人の兵士を乗せた籠は小島をゆるゆると離れ、水門の上空を越える。本島へ近づくにつれ、姫の瞳に破壊の爪痕がまざまざと映し出された。島の頂上、囚われていた最初の塔は根元からぽきりと折れ、中庭に逆さになって突き刺さっていた。魔神像のある建物も天蓋状の屋根の一部を壊している。崖っぷちから水がしたたっているのは、あの、花のあった建物も壊れたせいだろう。

ぐわあん、と、また鐘が鳴った。魔神神殿のあたりである。

あそこまで登らないと。登って、神の復活を止めないと。

ミーサは決意をこめて頂上を睨んだ。死んでしまった勇者のことが、脳裏をかすめた。夥しい彼の仲間が、いまもミーサの頭の中で倒れている。

「勇者様……。わたし、頑張ります。あなたがお助けになったのはわたしというひとつの命ではなく、きっと、

ひとつの世界です——」
　ミーサは、風になぶられながら、さらにひとりごとを呟いた。
「殺してしまった化け物……いいえ、タジク王の、わたしの家の臣下たち。お前たちの心は無駄にしないわ。襲われて襲われて、殺して殺して、多くを失いながら逃げ延びて……その苦労が、わたしにこの決意をくれたのよ」
　彼女の後ろに呆然と立っている、すでに死したる三人の家臣は、なんの反応もしなかった。先に本島へ渡した他の者たちも、ただ彼女の意志だけを受けて黙々と働いているだろう。
　ミーサは、じっと島を見つめる。森の色の瞳が陽光を受けて輝く。髪が短くなって鋭さを増した表情が、磨き抜かれた刃物のよう。
「無駄じゃなかったのよ、すべては」
　籠の縁に手をかけて背を伸ばす王女。それはまさしく〈不屈の女神〉の名にふさわしいものだった。

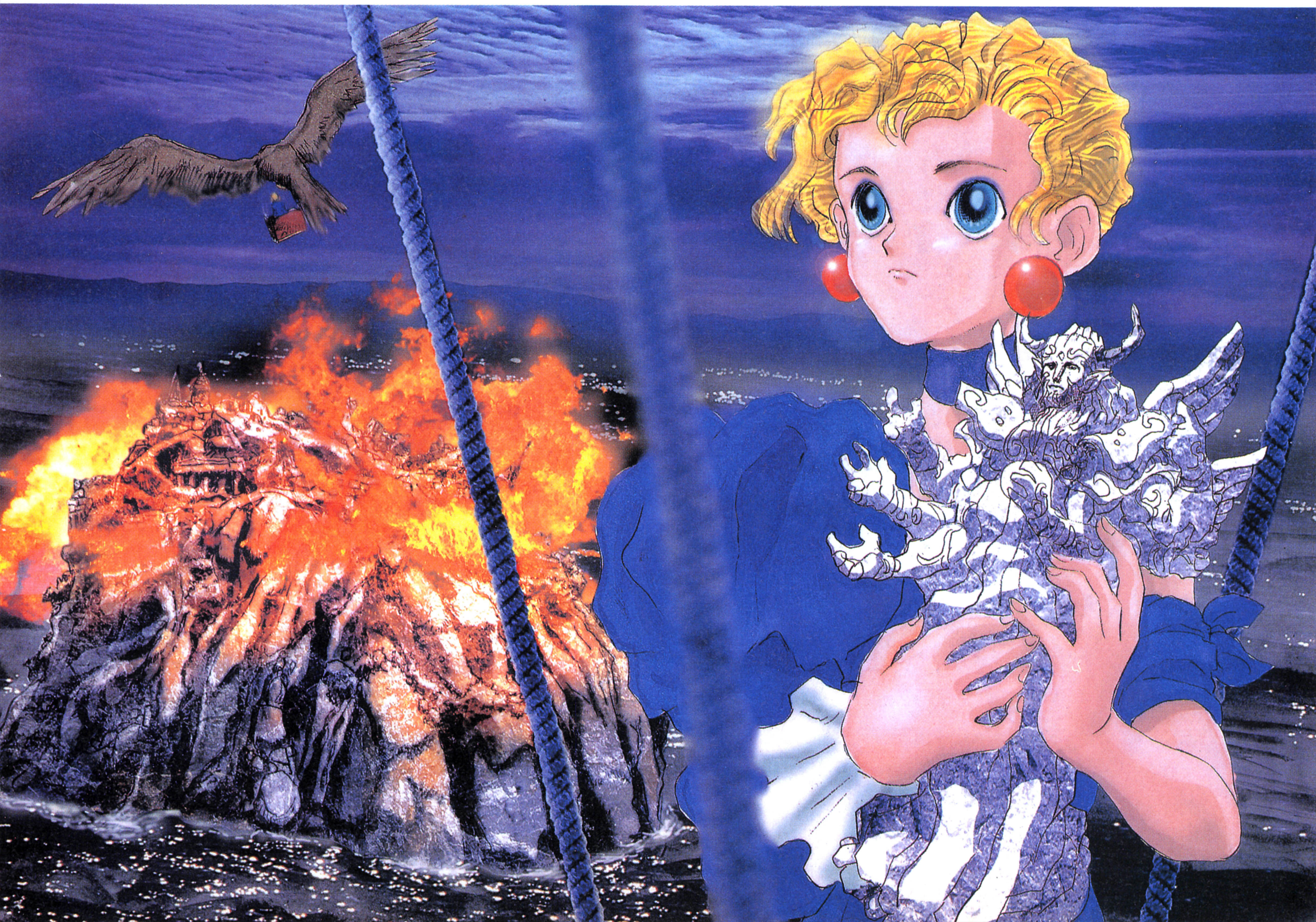
　ロープウェイの終点は、波止場にある小さな塔だった。
　ミーサは、死んでなお動く家臣に命令する。
「行って！　お前たちも〈破魔花〉の実を準備して！」
　白く気高い花。子孫を残すために生るはずの大きな実は、ミーサの先祖の手によって爆薬の代わりへと変えられていた。
「たぶん化け物たちはみんな上で祈っているわ。前がそうだったから。設置場所はわたしの指示を待たないように。お前たちのほうが間取りに詳しい」
　言うやいなや、ミーサは駆け出していた。
　鐘が鳴る。急かせるように、威圧するように。
　瓦礫を登り、穴を越え、女王のドレスをたくして走る。脈が速まると同時に、ミーサはまた気分が昂揚してくるのを感じた。身体の中が煮えくり返り、手当たりしだいにぶっつぶしたくなる。〈魔封じ〉の血が騒いでいるのだ。タジク王にも、初代〈不屈の女神〉も持っていた、そして綿々と父王にも流れ続けている、獣のように猛々しいもの。
　悪いことではないわ、とミーサは思う。わたしはこの昂ぶる想いで生き延びてこられた。そして人というものは、多かれ少なかれ、血沸き肉躍る戦いを求めるもの。そう、悪くはない。それが人の本性であるのなら、けして、悪くはない……。
　どこをどう進んだのか、ミーサ自身にも判らなかった。ただ上を目指して這い登る彼女は、あたりの風景が見慣れないものであることにやっと気づいた。おそらく、破壊で新たに道が開け、壁に穴が開いたのだろう。
　魔窟のように寝台の並んだ場所があった。おそらく、神を奉じるためにここを訪れた幸せな偶像崇拝者たちの宿泊施設だったのだろう。
　動力部のみで構成された歯車だらけの部屋があった。あとから来る者が気持ちよく過ごせるようにと、信者たちが築いたものなのだろう。
〈貴宝珠〉を精製する鍛冶場のようなところがあった。神の島の鉱脈から原石を掘ってここで精錬した人々は、まさか気力と体力を回復する恵みの宝石を戦いに用いることなど考えもしなかったに違いない。
「あっ、行き止まり」
　崖に面した部屋だった。崩れた壁の間から青い空が見えている。
「どうしよう」
　ためらううちに、空の彼方から鳥の鳴き声が降ってきた。巨大な猛禽。王女をここまで攫ってきた化鳥である。きっと檻がつぶれたのだろう。のびのびと大空を舞っている。
「……おいで」
　姫巫女は、静かに、けれど速い調子で、憑依魔法の足取りを始めた。

　鐘が鳴る。鳴り響いて、世界を揺する。
　魔神像の足元にある小さな祭壇には、すでに贋のミーサによって灯明がともされていた。手の上の鳥籠は檻目をこわし、鳥は一羽もいなかったが。
　祭壇の前には、かつてミーサが垣間見た棺桶じみたものが持ち出され、黒よりもなお暗い内部をさらしていた。
　司祭は、贋のミーサと並んで祭壇の前に額ずいている。低く歌うような声は、びっしりと並んだ化け物の祈りの声だった。
　司祭がなにごとかを呟いて両手を高く上げた。贋の貴族が深く深く謝罪の姿勢をとる。
　と、祭壇の幕がひとりでにするすると開いた。大切に隠されていたのは、小さいながらも背後と同じ魔神の像。その胸が、きら、と光を放った。光は細い糸のようなものになり、棺桶の方へ伸びる。鞭のような先端がいままさに届こうとして……。
　突然、神殿の丸天井が崩れた。振り仰ぐ者どもの顔に、煉瓦や土埃が落ちてくる。
　飛び込んだ巨大な鳥は、脚爪で摑んでいた少女の身体を放した。ぐったりとしたミーサが、空中でかっと目を開くと、憑依を解かれた鳥が慌てたようにはばたいて、とりあえず檻の横にとまった。
〈魔封じ〉の血を持つ末裔が身軽く着地すると、女王の服のビーズが華やかな楽器のような音をたてる。
「待ちなさい」
　すっくと立ったミーサは、まっすぐな瞳を司祭や化け物に向けた。
「貴族の娘、まだ邪魔をするのですか」
「ええ。でも……ああ、そんなに悲しい顔をしないで、司祭様」
　居並ぶものすべてがきょとんと動作をとめた。血塗れていた娘とは別人のように、キシュ・リム・ミーサは丁寧に頼む。
「命が惜しいものは地下へお逃げなさい。ここはもうすぐ崩れ去る」
「なに？」
「〈破魔花〉の実をしかけたわ」
　鈍い爆発音がした。神殿全体が大きな手で揺さぶられるようにぐらついて、化け物たちはきいきい叫びながら逃げ惑った。
　ミーサの操る下僕たちが、次々と爆薬を使う。贋の王女までもが逃げ出して、神殿には司祭とミーサ、そして棺桶の中の神、三者だけが残った。
「姫様、お願いです」
　司祭がミーサの足元で膝を折る。
「どうかお考え直しを。人には神が必要なのです。少しの混乱の先には、楽土があるのです。民は、力でもって世を統べるのではなく、慈愛でもって導かねばなりません。ですから、どうか、わたしに祭祀をするだけの命の猶予を」
　司祭はミーサの手にある長剣を眺めていた。その視線に気がついて、ミーサは剣を投げ棄てる。
「姫様……！」
　彼は嬉しそうに見上げたが、しかし、王女は首を横に振っていた。
「わたしは、この島で一生ぶんとも思えるほどの経験を積みました」
　ミーサの口調は国を統べる者のそれだった。威厳があり、静かで深い——。
「逃げようとしたわ。そしてたくさん殺したわ。〈不屈の女神〉たる誇りを大事にしたし、自分の中に眠っていた強いものへの憧れも自信もはっきりと見えたわ」
「ああ、やはりあなたはタジク王と同じなのか」
　ミーサはにっこりと頬笑みかける。女神のように。
「わたしは〈魔封じ〉をするつもりではありません。地下で、そして離れ島でいろいろな事を聞いて先祖の乱行を知り、血腥い父を思い、少なからず反省をしました。そうして得た結論は、やはり神は復活してはならないということ」
「なぜです！」
　司祭は力一杯叫んだが、それは爆音にかき消された。
「人はもう、魔という間違った認識でしか神を覚えていませんでした。人は忘れ、そして、進む。もう人間は偶像崇拝のままごとなどでは幸せを得られなくなってしまった……。だから、自分の豊かさのためには奪い、大きな平和のためには他の血を流すことも辞さない。恐ろしいことね。けれど強さを振るった果てにあるのは、勝ち得たものへの自信と、自分自身の手で未来を切り開いたという満足です。ここで多くの困難を経てきたわたしが言うのだから、間違いはありません」
　ミーサは司祭からほのかに光る祭壇へと視線を移した。
「なんと」
　司祭がうろたえる。けして跪かないはずの〈不屈の女神〉が、深く深く頭を垂れたからだった。
「貴族の末裔として、希い、奉ります。どうか神は神のままで。わたしたち王家と同じものにならないで」
　光が戸惑うように明滅した。ミーサは胸の前で手を組んで、さらに続ける。
「あなたが世に下ればどうなるでしょう。混乱の果ての楽土なる世界では、すべての人のすべての願いが叶うのでしょうか。自分の手で勝ち取ることを覚えてしまった民の、すべての願いが？　……そうです、神よ。人は進んでしまったの。血の滾るような向上心が、さらにさらにと未来を乞い、祈って待つだけの偶像崇拝者ではもう満足できないの」
　宝珠を鳴らして姫巫女は立ち上がった。凛とした声が爆発の間を縫って響き渡る。
「もう一度言います。神は神のままでいてください。激しく求めることを知ってしまった人間たちの前では、あなたはやはり強権を持つ王の身代わりとしてしか統治できないのです。そしてやがて、人々はあなたをこう呼ぶ

でしょう。強き神、と。良き神ではなく――」
　それは父やミーサ自身が受けている、皮肉にも似た賛辞だった。
「けれど、神が神でいらしてくだされば、人々はまだ願えます。王への不満やつらい境遇をあなたにぶつけ、わずかでも希望を得られます。……神よ。人にまみれてはなりません。神は人の目の前にではなく、人の心の中に立つべき存在だと……わたしは思うのです」
　祭壇が激しく発光した。司祭がぶるぶると震えだす。
「おお、お話しになる。神が、お言葉を」
「貴族の娘――」それは泣きたくなるくらい、優しくおおらかな声だった。「ひとつ、訊きたい。わたしはもう人のために何もしてやれないのかね？」
　姫巫女は輝かんばかりの笑顔を返す。
「いいえ。苦しい逃亡の時、わたしはたくさんのものに祈りと感謝を捧げました。〈破魔花〉に、初代〈不屈の女神〉に、そして強き父に。わたしがもし神の存在を知っていたら、きっとあなたの名に祈ったでしょう。そうして心の支えにしたでしょう」
「そうか」
　神は満足そうな吐息をつき、次に遠慮がちに言った。
「貴族の娘。ひとつ、頼みたい。わたしは復活もままならず、地下での眠りも得られない。お前たちが自分の力で進むことを望むのならば、もう人の世に介入はすまい。だからわたしを連れて行ってはくれないか？　お前たちが勝ち取る、進みゆく世界を見たいのだ」
　言葉の余韻より先に、光が消えた。
　ひときわ大きな破壊音が耳を聾する。
　その中で、姫巫女は祭壇から小さな神像を取り上げ、司祭に言った。
「お行きなさい。眠る神々のところへ。あなたの役目は済みました。神は今……こうして人のもとへ戻られたのです」

　鳥は名残り惜しそうに何度も何度も島の上空で弧を描いた。
　魔神の島はいまだ爆裂を繰り返し、瓦礫が数えきれないほどの水柱を上げている。
「ああまでつぶれちゃったからには、いくら欲深い人でも、もう宝珠を取りに来ようなんて思わないわよね」
　鳥の首から提げられた籠――鳥自身を閉じ込めていた、魔神像の手の上にあった檻――の中で、ミーサはにっこりと頬笑んだ。
「勇者様。あなたが助けて下さったキシュ・リム・ミーサは、きっときっと、あなたに恥じないだけの王族になりますわ。だから……」
〈不屈の女神〉は狭い籠の中で跪き、小さな像に頭を下げた。
　一見、偶像を崇拝しているようなその姿は、その実、そうではない。
「神よ。今日のわたしよりも明日のわたしのほうが、強く立派でありますように」
　これは昔のような、祈ることで安寧を得るだけの神の偶像ではないのだった。
　苦難の果てに自ら切り開く明日――それを誓い、神に見せるためのものなのだ。
　だから〈不屈の女神〉でも伏して拝める。
　にこやかに。
　晴れやかに。
〈魔封じ〉の娘は、神という名の〈未来への希望〉を携え、故郷へ向けて翔び続けた。

終わり



# 神聖ウラワザ帝国

## パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ

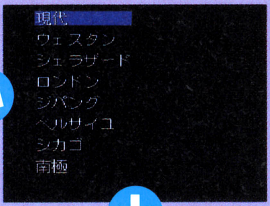
### 面セレクト&アイテムたくさん

静岡県 大石諭さん

▶ここでコマンド。あせらず落ち着いて入力せよ。



▼この通り、好きなステージへと自由自在に行けるのだ。しかも…





タイトル画面で✚上→上→下→下→左→右→左→右→Ⓘ→Ⓘの順に押してみよう。ステージセレクトができるのだ。オマケにこのモードでスタートさせると、いきなり全部のアイテムを50個ずつ持っている状態でゲームが始まるのだ。もちろん、最初からスタートさせることもできるので、苦手な台の練習に使うといいだろう。

▲全部のアイテムが最初から50個ずつ！これでどんな台も怖くない!?

## ゴジラ ～爆闘烈伝～

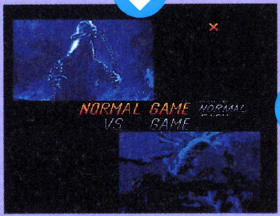
### 必殺技ゲージが減らない

福岡県 山根晃一さん

▼おなじみのタイトル画面。ここで✚右上+Ⓘを押したままランを押す。



タイトル画面で✚右上+Ⓘを押したまま起動して、モード選択画面でセレクトを押しながら✚下→Ⓘ→下→上→下→Ⓘ→下→上→Ⓘと入力してみよう。画面右上に×印が表示されていれば、必殺技ゲージが減らないモードになっているぞ。



▲この×印がポイント。コマンドは4秒以内に入れないとだめだぞ。



▲ゲージが減っていないのが分かるかな？ちなみに敵怪獣のゲージも減らないぞ。

## THE ATLAS

### 最初からいい船が買える

北海道 さすらいのアニキさん

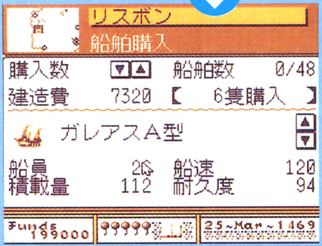
▶業績はともかく、時間が立てばいい船ができてくるのだ。



▼そしたらロード。間違えてセーブしないように。



ゲーム開始後すぐにセーブし、ゲーム速度を最高にしよう。次に時間を経過させ、性能のいい船が手に入るようになったら、船舶購入でカーソルをその船に合わせる。そうしたら最初のデータをロードして船舶購入を見てみよう。成功すれば最初から性能のいい船が購入できるぞ。



▲右下の年度に注目。他の船にカーソルを合わせるともう買えなくなるので注意。

## モンスターメーカー

### 気球で近道

愛知県 坂口宗弘さん

ガルゴの町でゲーリングに気球を用意してもらったら、それには乗らずに北にある森へ行き、1回戦闘したら（逃げてもOK）ガルゴに戻ってみよう。なぜか気球が緑色の変なものに変わっていて、それに触れるとなんとランドラゴンに乗れてしまうのだ。ただし、バグ技なのでセーブしてからやってみよう。

▶このイカした気球には乗らないのだ。



◀気球がこの変な物体に変わっているのだ。



▶で、この森で戦闘して戻る。すると…



◀触るとなぜかランドラゴンに乗っている！



ワザのランク ¥10,000 ¥6,000 ¥4,000 ¥2,000 ¥1,000

## ゴジラ～爆闘烈伝～

MINISTER 大臣

### ゴジラ全部選べるモード

東京都 コンパチ郎さん




▶まずお約束、ここでコマンドを入れるのだ。




◀この様に普段と違う選択画面になるのだ。



◀新旧ゴジラ夢の対決！ 火炎の色も違う。

✚右上＋Ⅱを押したまま起動し、選択画面でセレクトを押しながら✚右→左→右→左→右→左→上→下→上→下→上→下→右→Ⅱと押すと、ノーマルゲームで登場する。10種類のゴジラで対戦ができるぞ。

## ゴジラ～爆闘烈伝～

MINISTER 大臣

### 男ならこれを制覇だ！

宮城県 福島裕之さん

すべての怪獣を倒したら、✚右上＋Ⅱを押したまま起動し、選択画面でセレクトを押しながら✚上→上→上→上→下→右→左→上→Ⅱと押すと、怪獣が映画の公開順に登場するぞ。




▶ラドンやアンギラスも、とにかく怪獣を全部倒す！




▶んで、4秒以内にコマンド。




◀試合開始！ コンティニューはできないからね。

## プリンセスミネルバ

KNIGHT 騎士

### 攻撃回数＋1

愛知県 橘正人さん

まず突撃をして、次のターンになったら1人めだけ通常攻撃にし、2人めになったら戦闘コマンドのリピートを選択しよう。1人めの行動の後全員が突撃をするぞ。





▲1人目の行動は攻撃でなくても可。

## 龍虎の拳

MINISTER 大臣

### 面セレクト

北海道 広井紘さん

41000点以上取ったら、名前入力画面で「・SD」と入力してみよう。キャラ選択画面でⅡを押すとなんとステージセレクトができるのだ。ちなみにランで気力、体力の上限、セレクトで覇王翔吼拳のオン・オフが選択できる。電源を切らない限り有効だ。




## モンスターメーカー

SOLDIER 兵士

### 両方もらっちゃえ！

東京都 真鍋昌臣さん

氷壁にいるトロル王にまず魔法をもらおう。武器の箱の前には奥さんが立っているが、王座の右から廻り込むと武器ももらえてしまうのだ。活用しない手ははいぞ。





▲ファルコンはかなり強力な武器だ。

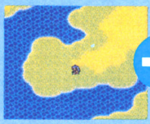
## モンスターメーカー

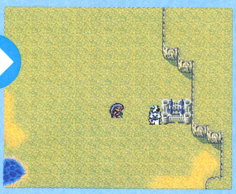
MINISTER 大臣

### 気球でワープ

兵庫県 中野純子さん

ガルゴで気球を用意してもらったら、西にある半島で戦闘して戻ってみよう。気球が謎の白い生物になっていて、それに触るとカメルバウムまで戻されてしまうのだ。





▲これもバグる可能性が高い。注意。

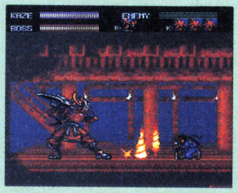
## 風霧

KNIGHT 騎士

### 超必殺技だ

福島県 へきへきさん

『風霧』に超必殺技が発見されたぞ。体力が満タンに近い状態でⅡを押しながらセレクトを押してみよう。風霧が刀を地面に突き立てて、そこから前方に火柱が上がるのだ。敵の手裏剣も防げるぞ。ちなみに体力は消費しないので連続して出すことも可能だ。




## 初恋物語

MINISTER 大臣

### いきなりエンディング

東京都 古谷千穂くん

ある程度イベントが進んで写真が増えたら、ひたすら"写真"を選択しよう。すると、メッセージの後にその時点でのパラメータでのエンディングが見られるのだ。







▶ハッピーエンドは無理かもね…。

## ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ハガキのオモテにキミの住所・氏名・電話番号・ウラにゲームタイトルとワザのやり方をひとつ書いて送ってね！ ウラワザの採用者には、¥10,000までの賞金が贈られるから、ドシドシ応募しよう。

### あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル 電撃PCエンジン「ウラワザ」係

お詫び：6月号に掲載された『餓狼伝説2』の「クラウザー&三闘士が使える！」というウラワザは、最終サンプル版に入っているもので、通常市販されている製品版では使えません。関係者ならびに読者のみなさまにご迷惑をおかけしたことを、深くお詫びいたします。

読者のカラーイラストでつくるコーナー!!

# カラーチャンネルS スーパー

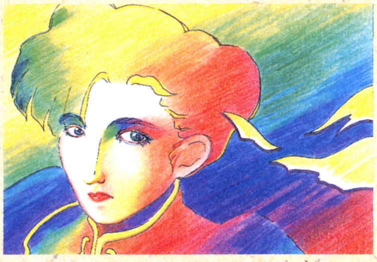


## おおぜいの新人さんを祝って、見開き完全開放区♡

今月の1番!



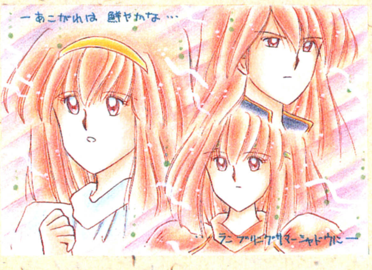
◀岡山県　けるるさん20＋2　この画風もすっかりおなじみ。一枚の絵として耐えられる完成度。しかも今回は、空気を感じさせてくれます。画材は水彩色えんぴつ…？　今度はハガキの表にコメントなど書いてほしいな。



◀静岡県　ヒマ人さん13　色のタッチがふぞろいなのが残念。



◀京都府　セバスチャンさん3　社会科の教科書のさし絵みたいね。



◀大阪府　佐野ちさこさん6　マケドニア3兄妹ね。ミネルバが◎



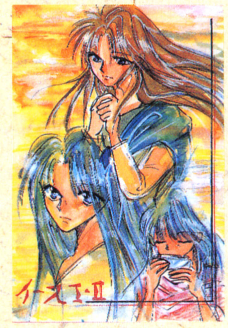

◀埼玉県　おもさん11　この深い色あいは、まねできないなァ。




◀兵庫県　ビリー・カーンさん6　この瞳に吸いこまれそう…。ラテンな感じで◎




◀大阪府　るらら星人さん9　口もとがいいですね。とってもカワイイのです♡



◀京都府　卯月めいさん3　「イースⅠ・Ⅱ」の曲は、今でも聞いてます。名曲だよね。




◀北海道　市ノ瀬更紗さん3　なんだか、不思議な雰囲気のアトルシャンですね。




◀神奈川県　プーさん一号さん3　「スターリング～」のイラストが急増中！



◀栃木県　ぺこりーなさん17　このリキみのない描き味がいいですね～。




◀群馬県　KOTORIさん3　ロリーな感じのピーチ姫◎　色が鮮やかですね☆




◀茨城県　634さん6　お、今回のは動きがあるイラストでGOODですネ！




◀岡山県　チュッパ♡チャプスさん5　うれしさが、こちらにも伝わってきますよ。




◀愛知県　TYたいむさん3　がんばって描いてるのがわかります。消印が…。



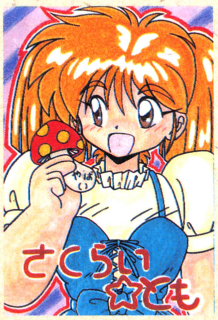
◀神奈川県　しあわせ減速さん5　前の2人の表情がいいですよ。渋い色味もグー♡



◀愛知県　罪と責任さん13　とても深い色をした瞳が印象的です…。




◀岩手県　水無月那水さん6　SFCの新しいのが、とても出来がいいんですよぉ。




◀岡山県　中野☆純さん17　今でも録画してある私ってダメかしらん(笑)



◀愛知県　祈世姫さん3　色の調合とか彩色とか、がんばってますネ。

**イラストがのっかると**

採用者には、もれなく賞金500円。さらに、全員にランキングポイントを3Pずつ加算されます。今月の1番に選ばれると、イッキに10Pのランキングポイントが加算されるのだ！　ランキングポイントが20Pたまるごとに、本誌特製テレカをプレゼントするぞ!!（名前の後の数字は、現在の累積ポイントを表してあります）



◀広島県　タカアシさん6　全然ゲームと関係ないんだけど、思わず選んでしまいました。好きなんだもん…。愛のこもってる絵には勝てません。



◀千葉県　焼酎貴族さん8　手が入ってるね。昔のナムコのゲームに思い出を持ってる人、多いよね…。ワルキューレも、そんな一本だよね…。



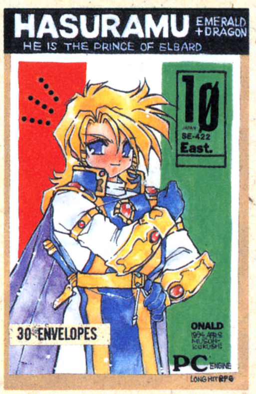

◀熊本県　ROYさん3　鮮やか～!　とても目を引くイラストです。仕上げに凝るのもグーだけど、体のラインにも気をつけるとなおグーです☆



◀宮崎県　晶ちひろさん6　影色の選びかたが独特ですね。今気がついたけど、ソフィアのイラストって座ったポーズのものが多いなあ?



▶神奈川県　軽騎さん19　まだ発展途中っぽいけど、自分の絵柄、がんばって作ってね。




▶京都府　国士無双さん9　毎回『エメドラ』で完成度の高いイラスト、どうもです☆　エメドラファンは、キャラへの愛がみんな強いですね!



▶埼玉県　NJRさん20　小説の挿し絵になりそう。この表情、笑ってるようにも、泣いているようにも見えて不思議です…。



▶神奈川県　甲殻桜さん13　くだけ散る鎖が画面をひきしめてますね。コルクの貼りこみも、マントの色を効果的にひきたててキレイ!




◀愛知県　高綾こうのさん9　ユリの声を聞くと、戦闘意欲がなくなっちゃうよね～。



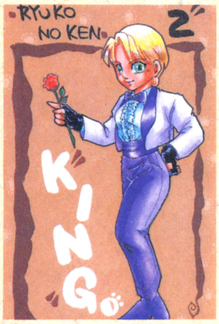
◀静岡県　陸晃妖夏さん17　阿重霞さんが超似てる♬　砂沙美ちゃんの瞳は赤よ♡




◀大阪府　時渉未知夜さん3　市販品のポストカードみたい♡　手慣れてるぅ。




◀東京都　水城たまさん10　美夏ちゃんへの思いが、いっぱいつまった一枚ですね。




◀愛媛県　茜蕭さん13　『龍虎2』は技のコマンドが、キャラによって違いすぎじゃ…。



◀茨城県　魔道王宮本さん14　よ、汚れが…(涙)。ん～、でも忍さんも捨てがたひ。




◀愛知県　北斗息吹さん3　なんか楽しいイラスト。これからも投稿よろしくね。




◀東京都　霧海めらみさん3　さわやかな絵ですね。はやく「II」プレイしたいな。



◀大阪府　ヴォルガンクさん3　どピンクエルフのロリちゃんには、森がピッタリ♡



◀北海道　E・桜さん3　SNKさんいわく、2人の関係、ネコとタチ…(汗)。



◀埼玉県　水沢伊織さん3　女性キャラが魅力的なゲームですよね。ロビンが…(笑)




◀愛知県　正垂・環IIさん17　アーシャのアクションがとってもキャワイイのだ☆



◀長野県　稜生さん3　構図が中途半端かな…。誰がいちばん人気あるのかな…?



◀奈良県　K・総司さん10　ウルフが超似てる(笑)　なんだかポリゴンなタッチね…。



◀静岡県　打ち上げ花火さん3　とっても気持ちよさそう…。つられて私もZZ…。

イラスト／白虎かなめ

**あて先はこちら**　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃PCエンジン編集部　カラーチャンネルS係

# アーケードの王様
# KING OF THE ARCADE




## セガ最新の2タイトルを紹介するぜ!

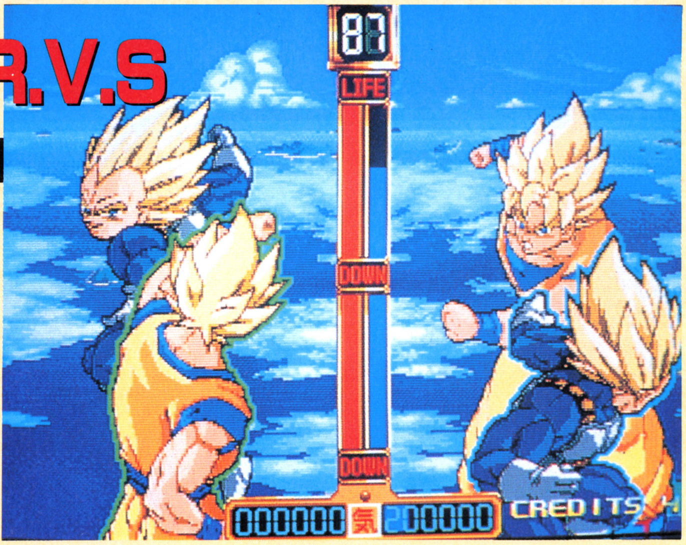
# ドラゴンボールZ V.R.V.S

### セガ／ゲームセンターでプレイ可能

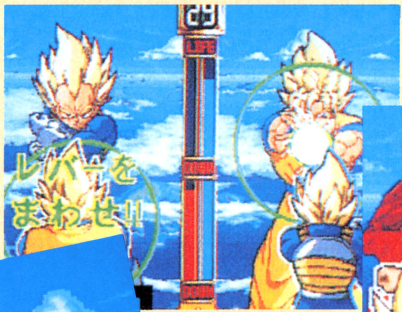
**コミック、TVアニメで超大人気の『ドラゴンボールZ』が、3D格闘ゲームになって登場！　5人の登場キャラの中から1人を選び、戦いの頂点を目指せ。**

## アニメそのままのキャラで、思う存分3Dバトル!

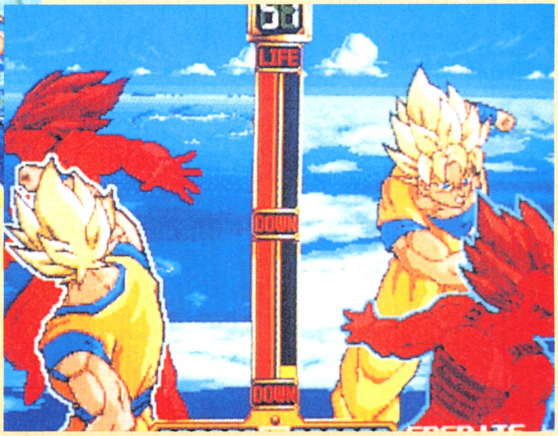
まずは選択できるキャラ。選べるのは悟空、悟飯、ピッコロ、トランクス、ベジータの5人だ。それぞれのキャラの声は、TVアニメと同じ声優さんが担当しているので、これだけでもかなり盛り上がっちゃうぞ。操作法はというとこれがちょっと特殊。必殺技をだすのに、レバーを10回転！　というこの斬新さには絶対にハマるぞ。とにかく1度おためしあれ。




▼戦闘の舞台はすべて空中。浮遊感もバッチリ！




▼体力ゲージは画面中央。2回ダウンすると負けなのだ。



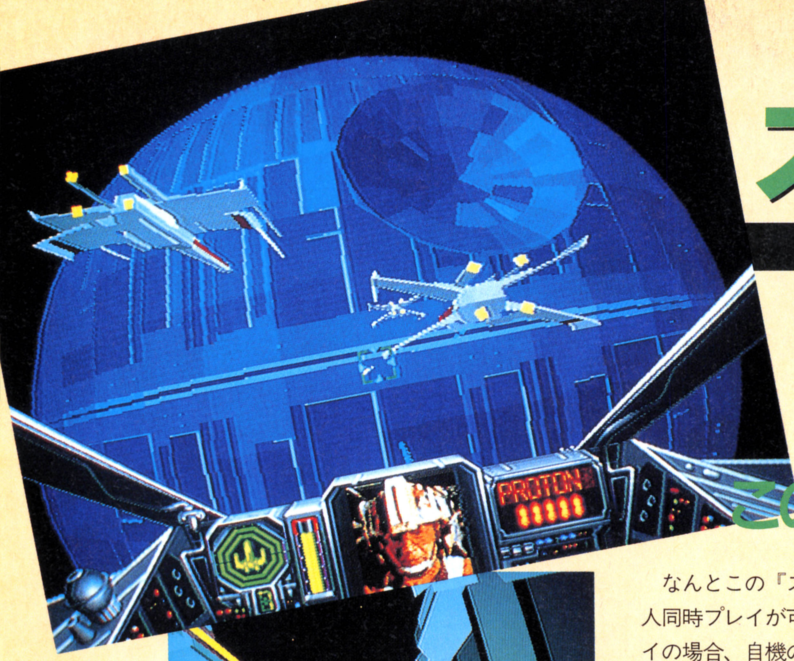

**かめはめ波〜!**




◀破壊力バツグンの〝かめはめ波〟はレバー8回転＋パンチだ。

### 攻略のポイント

レバーを前方向に倒して相手の攻撃をガード、そしたらパンチで攻撃！　ボタンでジャンプして相手との間合を広げる、でもって必殺技！　この2つのパターンを頭にたたき込んで戦おう。



# スターウォーズ

## セガ／ゲームセンターでプレイ可能

AOUショーに出展されていた3DSTG『スターウォーズ』が、ゲーセンで遊べるようになったぜ。人工惑星デススターを撃破するためXウィングで突撃だ！

### 映画よりもド迫力!?この臨場感はハンパじゃない!



▲全4ステージとちょっと少なめだが、内容はボリューム満点。思う存分撃ちまくれ！

なんとこの『スターウォーズ』は2人同時プレイが可能なのだ。1人プレイの場合、自機の操縦と攻撃は1人でこなすことになり、画面内に照準は1つ。2人プレイの場合は1P側は操縦＋攻撃、2人側は攻撃のみというかたちになり、画面内に照準が2つになるのだ。プレイするならやっぱり2人プレイがオススメ！　戦いがグ〜ンと楽になるし、楽しさも2倍だからね。




### 攻略のポイント

スロットルレバーでのスピード調節をこまめにするのがポイント！　ケツにつかれた敵をスピードを上げて振り切ったり、逆にスピードを落としてやり過ごしたりと、とにかく手を休めるな！

# 劇場用アニメ『ストリートファイターII』公開記念プレゼント

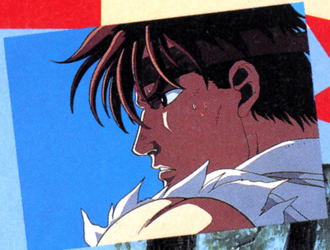
今年の夏をさらに熱くいろどる劇場版アニメ『ストリートファイターII』の公開を記念して、Tシャツ＆キャラクターブックをそれぞれ5名にプレゼント。ハガキに今回の記事の感想を書いて下のあて先まで送ってねん。



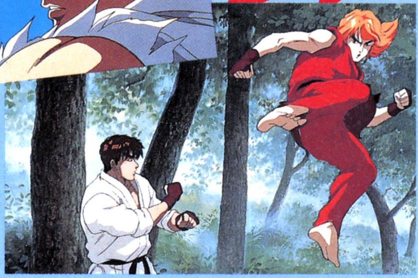

5名



5名



総勢16人の熱い戦いが…





## ミンタンのひとりごと

そーいえば『餓狼伝説』の劇場版アニメも今年の夏に公開予定だっけ？　ゲーセンで火花を散らしていた2つの作品が、今度はアニメーションになって映画館で熱い戦いの火花を散らしそう。どっちも見たいけどお金のほうが続かないよね。ファンとしては同時上映してくれるとウレシイんだけど…。

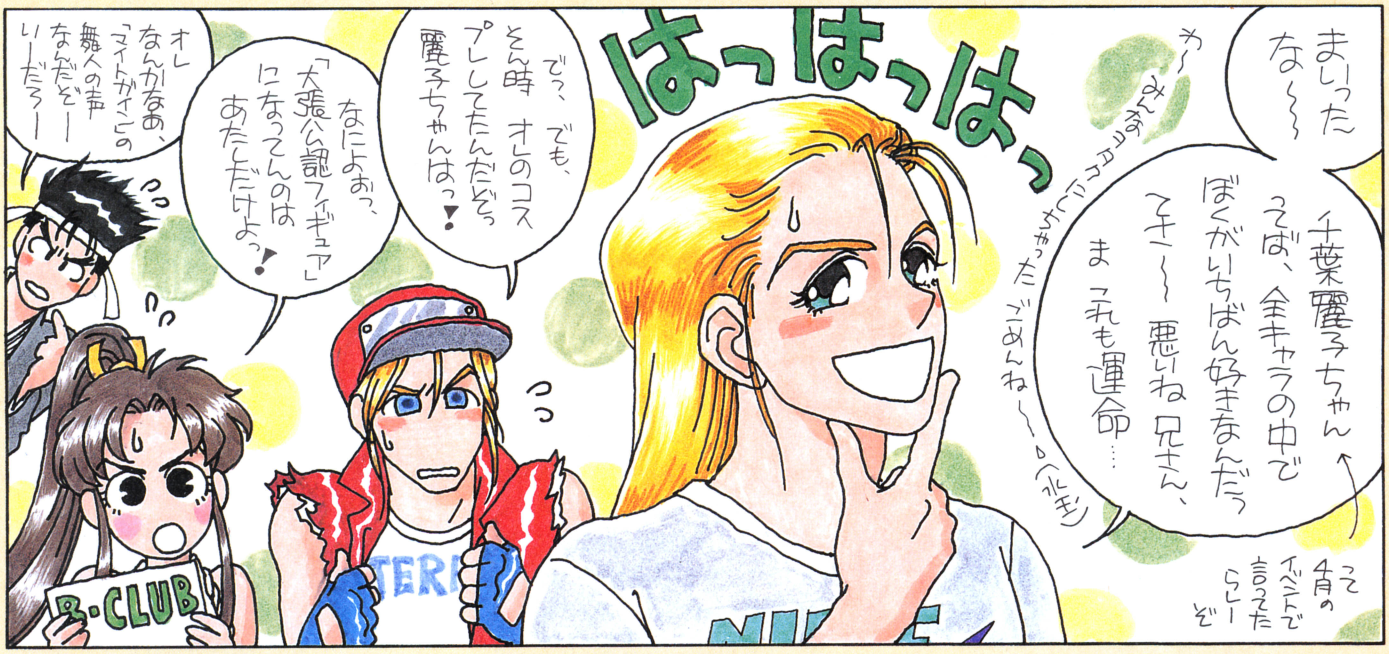


◀『餓狼伝説』の劇場版。くわしくは電撃ネオ・ジオページを参照。

**プレゼントのあて先はココ**
東京都千代田区神保町2−22−11　カンナビル
(株)メディアワークス　電撃PCエンジン編集部
アーケードの王様　『ストII』グッズがほしいよ〜ん係まで。

# 電撃NEO・GEO

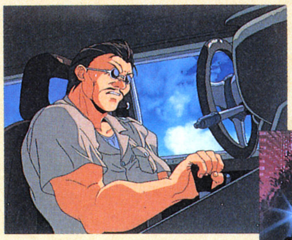
今月の目玉はアニメ版『餓狼伝説』の最新情報。ゲーム情報のほうは『ワーヒー2JET』と『FHダイナマイト』を取り上げているぞ。



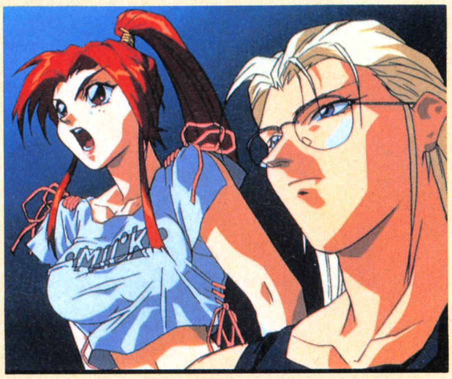

## 劇場用長編アニメ『餓狼伝説』最新情報!

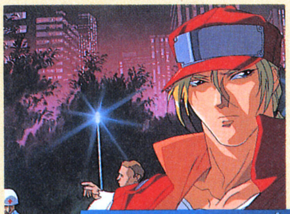
気になる主人公は、やっぱりというか当然というか、テリー・ボガード。もちろんアンディや東、舞たちも登場するけれど、物語はテリーを中心に展開していくのだ。時間的には、昨年にアニメスペシャルとしてTV放映された2作品のちょっと後にあたる。もっとも、内容は完全なオリジナル(ゲームとは直接関係ない)で、新キャラや新設定もいろいろと登場するぞ! 中でもストーリーに大きく関わってくるのが「ゴーダマスの闘衣」と呼ばれるアイテム。マスク、胸当て、右手の肘当て、左手の肘当て、右足の膝当て、左足の膝当てという6種類があるんだけど、これをすべて身につけた者は、戦闘の神マルスに変貌するといわれているのだ。このことをテリーに教えてくれたのは、スーリアという少女だった……。

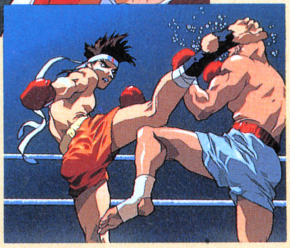
公開は7月。キム、ベア、十平衛、ダック・キング、ビリー・カーンなど、ゲームでおなじみのキャラたちがスクリーンで活躍する日が待ちどおしいね!


◀エジプトの遺跡発掘現場にいる武道家チン・シンザン。彼はここで「ゴーダマスの闘衣」のひとつを発掘するのだ。


▶キム・カッファンも、ジョー東の祝賀会場に姿を見せる。劇場版でも飛翔脚を見せてくれるといいね!


▲大阪城ホール特設リングでは、クラウザーとの死闘で傷ついたジョー東の復帰第一戦が行われていた。東を見守るアンディーと舞の心境やいかに?


◀この作品の主人公、テリー。どんな相手と戦うことになるのだろう?


▶東の復帰第一戦の相手は、ゲームの『餓狼』に出てきたホア・ジャイだ。

### イベント ミニ レポート

前号の大張さんのコラムでも紹介されていたように、映画化を記念したイベントが行われた。劇場のスクリーンに映し出されたスタッフと参加者とのゲーム大会(ゲームは『餓狼SP』)はすごい迫力だったぞ! 大張監督やテリー役の錦織一清さんもプレイしたのだ。




# オリジナルキャラも重要な役で登場するぞ

ゴーダマスの紋章が描かれたペンダントを身につけていた謎の美少女スーリア。実は彼女、テリーと行動を共にすることになる、この作品のヒロインなのだ。二人が初めて出会う場所が大阪に実在するネオジオランドだっていうところなんかも、なんとなくうれしいよね(笑)。一方のジャミン、パーニー、ハワーは、テリーたちの前に立ちはだかる「闇の三人衆」のメンバー。それぞれ、大地、水、風を利用した攻撃を得意としているらしいんだけど、まだ詳しいことはわかっていない。誰とどんなバトルを繰り広げるか、とても気になるところだ。









## 特製パンフプレゼント

映画化記念イベントで配られた特製パンフを10名にプレゼントします。官製ハガキで応募してくださいね！
〒101 東京都千代田区神田神保町２－22－11 カンナビル　メディアワークス　電撃ＰＣエンジン編集部「餓狼パンフプレゼント」係



# ワールドヒーローズ2 JET・コマンドリスト



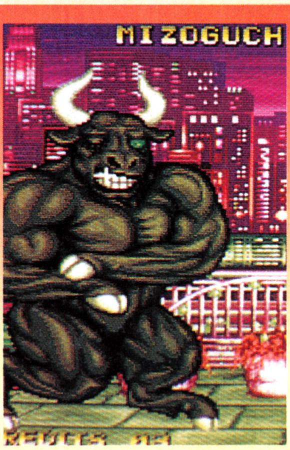
新たに追加された技や、コマンドが変更された技を中心に、各キャラ4種類ずつコマンドを紹介しよう。[表内の略称：近＝相手の近くで、Ｊ中＝ジャンプ中に、ＡＢ＝ＡＢボタン同時押し]

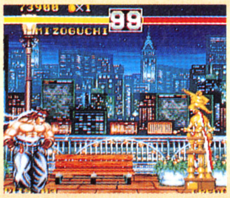
| | | |
|---|---|---|
| ハンゾウ | ダブル烈光斬 | ↓↘→↓↘→＋A |
| ハンゾウ | 忍者レッグラリアート | ↓↘→＋B |
| ハンゾウ | 微塵隠れの術 | →↓　＋B |
| ハンゾウ | イヅナ斬り | J中↓＋A |
| フウマ | 忍法風輪華斬 | ↘↓↙←＋B |
| フウマ | 空中炎龍波 | J中→↓↘＋A |
| フウマ | 空中巴投げ | J中近→＋A |
| フウマ | 爆裂究極拳 | →↘↓↙←↖＋A |
| ドラゴン | ドラゴンキック | ↓↑＋B |
| ドラゴン | 百烈蹴 | →↘↓↙＋B |
| ドラゴン | 飛竜脚 | ↓↙←＋B |
| ドラゴン | 蹴り上げ | J中↘＋B |
| J・カーン | 蒙虎覇極道 | ←溜め→＋A |
| J・カーン | モンゴリアンプレス | ↓↘→＋B |
| J・カーン | ヘッドスライディング | ↘＋B |
| J・カーン | モンゴリアンアタック | ←溜め→＋B |
| ラスプーチン | サンダーボール | ←↙↓↘→＋A |
| ラスプーチン | 空中ファイアーボール | J中↓↘→＋A |
| ラスプーチン | コサックダンス | ↓↘→＋B |
| ラスプーチン | 空中アクセルスピン | J中↓↙←＋B |
| ジャンヌ | オーラバード | ←溜め→＋A |
| ジャンヌ | 下突き | J中↓＋A |
| ジャンヌ | スライディング | ↘＋B |
| ジャンヌ | ファイアーバード | →↓↘→↗＋A |
| ブロッケン | ジェットアタック | J中AB |
| ブロッケン | ロングスパークサンダー | ←↙↓↘→＋A |
| ブロッケン | アームパンチ | ↓↙←＋A |
| ブロッケン | ローリングヒールキック | J中↘＋B |
| M・パワー | マッスルボンバー | ←溜め→＋B |
| M・パワー | トルネードブリーカー | 近レバー一回転＋A |
| M・パワー | 対空ジャイアントスイング | 近↗＋AB |
| M・パワー | ボディスラム | 近↙＋A |
| C・キッド | スパイラルキック | ←溜め→＋B |
| C・キッド | ハイパーヤクザキック | →↘↓↙←＋B |
| C・キッド | パイレーツシップ | ↓↘→＋A |
| C・キッド | シャークキック | J中↘＋B |
| エリック | トールハンマー | ↓↙←＋A |
| エリック | ブリザードブレス | ←↙↓↘→＋A |
| エリック | ロングホーン | ←溜め→＋A |
| エリック | ハリケーンドロップ | 近→←↙↓↘→＋A |
| リョウコ | 戊殺掌 | ↓↙←＋A |
| リョウコ | 居合蹴り | →↓↘＋B |
| リョウコ | 飛燕拳 | 三角飛びをしてA |
| リョウコ | 首切り投げ | ←↙↓↘→＋B |
| シュラ | タイガーファング | ←溜め→＋A |
| シュラ | タイガークロー | ←溜め→＋B |
| シュラ | ムエタイキック | ↓↑＋B |
| シュラ | ダブルニーキック | ↓↘→＋B |
| マキシマム | ヘッドクラッシュ | ↓↑＋A |
| マキシマム | ライトニングタックル | →↓↘＋A |
| マキシマム | スライディングキック | ↘＋B |
| マキシマム | ジョニースペシャル | 近←↙↓↘→＋A |
| マッドマン | マッドカッター | ↓↙←＋B |
| マッドマン | マッドジャイロ | ↓溜め↑＋A |
| マッドマン | マッドランチャー | ↓↘→＋B |
| マッドマン | マッドスライダー | ↘＋B |
| ジャック | アイアンクロール | ↓↘→＋B |
| ジャック | ジョーズアタック | →↓↘＋B |
| ジャック | ニースマッシャー | ↓↙←＋B |
| ジャック | ミキサークラッシュ | ↓↘→＋A |
| リョフ | 槍乱舞 | ↓↙←＋A |
| リョフ | 気功蹴 | →↘↓↙←＋B |
| リョフ | 火炎拳 | ↓↘→＋A |
| リョフ | 槍撃破 | ↓↘→＋B |

# ファイターズヒストリーダイナマイトの隠れキャラは、牛だった!! ➡

ついに隠れキャラの正体が判明したぞ。写真を見て驚いてほしい。そう、牛が隠れていたのだ！（ＤＥＣＯの往年の名作、『空手道』からの出張かな？）

こいつを出すには、１本も取られずに全キャラに勝つ必要がある。しかも、ノーマルモード以上じゃないといけないし、メモリーカードを利用することも不可。この限りなく厳しい条件を、キミはクリアすることができるかな？




◀ノーミスで全キャラを倒すとトロフィーがプレイヤーに授与される。

## もちろん燃やせるし、固められるし、投げられるぞ



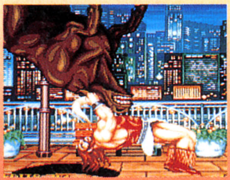

▲だが、乱入者が上から現れてトロフィーを、壊してしまった。乱入したのは牛!!



▲ザジィのヘルファイヤーで燃やされているのは牛だ。体型を見れば一目でわかるよね。



▲こんな巨体を持つ牛だけど、リョウコの縦四方固めもバッチリと決まってしまうのだ。



▲投げ技も通用する。これはマーストリウスが角を持ってジャーマンを決めたところ。

## 電NEOインフォメーション

●『ワールドヒーローズ２ＪＥＴ』のＮＥＯ・ＧＥＯ版が、６月30日に28,000円で発売されることが決定した（ＡＤＫより）。家でプレイできるまで、あと１カ月の辛抱だ！

●左の写真は、牛の勝利ポーズ。勝っても負けても１ラウンドしか戦えないので（ここでセーブすることも不可）、心して戦うように！

●東京ローカルネタ。東京都三鷹市役所の水道週間＆年金用ポスターに、『サムライスピリッツ』のナコルルが登場する。キャラクターデザインは『ロードス島戦記』などでおなじみの結城信輝さん。水道週間用ポスターは６月１日から１週間、三鷹市内の各種公共施設などに張り出される予定。年金用ポスターも、完成次第張り出されるとのこと。次号でそのポスターを紹介する予定です！

人気声優の素顔
# ANGEL VOICE
NO.11

YUKO MINAGUCHI

よく通るその声は
本当にみんなが待ってたと思う…



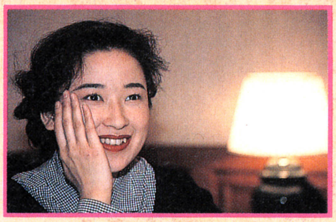
# Yuko Minaguchi 皆口 裕子

**PROFILE**

◆誕生日……６月26日　出身地……東京都　血液型……Ａ型　星座……かに座
◆主な出演歴……ＹＡＷＡＲＡ！　ドラゴンボールＺ
◆ＰＣ出演歴……ＢＵＲＡＩ　ドラゴンスレイヤー英雄伝説

人気声優の素顔
ANGEL VOICE
NO.11



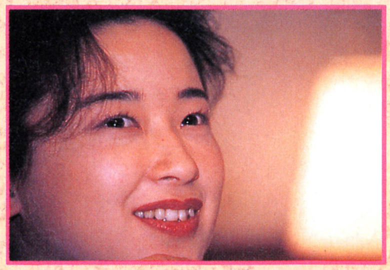


# Yuko Minaguchi

楽しいときは
きっと彼女の声を思いだす…



**◆まず初めに、声優になったキッカケは？**
「キッカケというか、中学の頃から児童劇団に入ってお芝居をするようになって、それから声のお仕事が来るようになったんです」
**◆声優としての初仕事は何だったんですか？**
「中学３年のときに〝オーメン〟という洋画で小さな女の子の吹き替えをやったのが、最初だったと思います」
**◆そのときはどんな感じでしたか？**
「ホンのちょっとのセリフだったんですが、ものすごく緊張した記憶がありますね」
**◆仕事をする上で大切に思っていることは？**
「仕事＝お金、という考えではなくて、自分に合った作品を選んでいくことだと思います」
**◆今まで演じた中で印象に残っている役は？**
「やっぱり『YAWARA!』かな。自分でもやりたいと思いましたし、それに役柄とか会話なんかが普通の女の子という感じでしたから」
**◆では、今後演じて見たい役はありますか？**
「アニメとかだったら〝白雪姫〟みたいな子供向けのものですね。そのほかでは、やっぱり普通の女の子の役がいいなぁ」
**◆尊敬する先輩の方はいらっしゃいますか？**
「お仕事の上でも、プライベートでも仲良くしていただいてる川島千恵子さん」





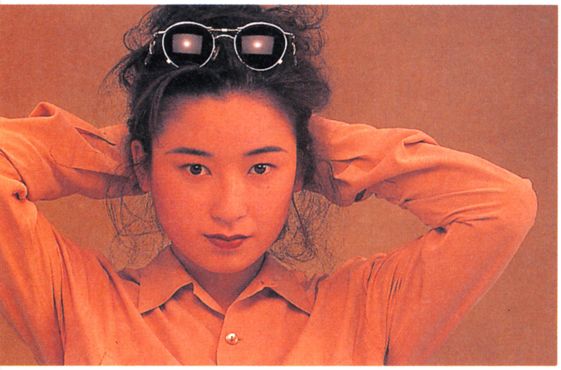
YUKO MINAGUCHI

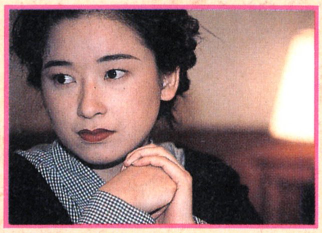


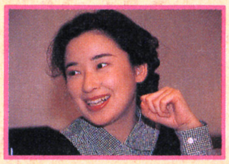


その微笑みは
みんなをドキッとさせる…

**◆ゲームはやりますか？**
「以前にＲＰＧのやり過ぎで体を壊しちゃって(笑)、それ以来テトリスみたいに短時間で一回、一回終わるものにしています」
**◆休日はどんな過ごし方を？**
「料理かな？　作るのがおもしろくて好きなんですよ。魚とかもガンガンおろしちゃって。機嫌が悪いときでも、料理してるとおもしろいもんだから、機嫌が直っちゃうんですよ」
**◆動物がお好きと聞いたんですが？**
「特に好きなのがウサギと犬と馬。今もウサギを飼ってます。ヘビとかも大丈夫なんですけど、鳥だけは絶対にダメですね」
**◆トリ、ですか？**
「ええ、ハトがいるだけで歩けなくなっちゃうんです。だから鶏肉は絶対食べられない！」
**◆一日のなかで好きな時間はいつですか？**
「お風呂に入っている時かなぁ。雑誌とかを持っていって２～３時間入ってますからね」
**◆好きな男性のタイプは？**
「芸能人だと小林薫さんかな？　あと鶴瓶さんみたいな体型で普通っぽい人も好きです。イイ男は怖い感じがして苦手なんですよね」
**◆最後に皆口さんの野望を教えて下さい**
「う～ん…仕事を続けていくこと、ですね」







## INFORMATION

**皆口さん4枚目のアルバム**




## ポケットにあったあの日

皆口さんが自ら全曲を作詞したミニ・アルバム。
それぞれの曲のタイトルに日付を入れ、
メモリアル風なつくりになっている。
6曲収録。日本クラウンより発売中。

協力／青二プロダクション　ヘアメイク／佐久間こゆき　撮影／舟喜 力　イラスト／いづみひろの

# マンスリー読者プレゼント

## なんとなく欲しい 1 電子手帳

3名




## 「DUO COMIC」発売記念！

**2** あかほりさとるサイン入り電撃文庫『爆れつハンター・血封印』

3名




**3** 臣士れいサイン入り電撃コミックス『爆れつハンター①』

3名




## なんてったってニューゲーム!!




3名

**4** 超英雄伝説ダイナスティックヒーロー 提供／ハドソン




3名

**5** ときめきメモリアル 提供／コナミ



3名

**6** ワールドヒーローズ2 提供／ハドソン

## 応募方法

さてさて、毎月おなじみ読者に感謝の大プレゼント。じっくりページを見て、欲しいプレゼントが決まったら、162ページについているハガキに切手をはり、キミの欲しいプレゼント番号（①〜⑧）と、アンケートへの答えを記入して、電撃PCエンジン編集部に送ってください。しめ切りは6月29日（当日消印有効）です。厳正な抽選のうえ当選者を決定し、7月30日発売の9月号にてその当選者名を発表します。

## こんなんもあります！

**7** 「モンスターメーカー」オリジナルテレカ 提供 NECアベニュー

10名






**8** 「天地を喰らう」声優陣寄せ書きサイン色紙

2名





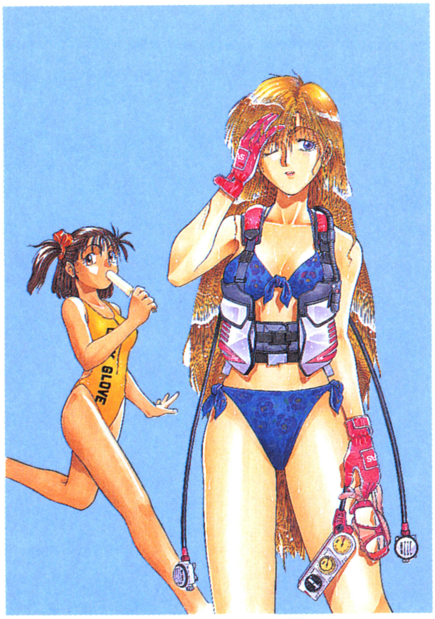

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

## 【5月号】当選者発表

❶アーケードカード PRO
片岡太平(神奈川県)
山脇万里(兵庫県)
菊池奈々(埼玉県)
❷CDプレイヤー
浅香裕一(東京都)
小林樹(広島県)
赤石隆英(青森県)
❸『初恋物語』ポスター
善家祐一(大分県)
杉野治雄(滋賀県)
井上智博(熊本県)
吉岡拓真(長崎県)
大原立義(京都府)
島田浩之(山口県)
増田和美(長野県)
浜田修(山口県)
鈴木拓朗(神奈川県)
斉藤丈裕(青森県)
❹『幽遊白書』ポスター
藤本理恵子(新潟県)
高橋恵(秋田県)
数馬智紀(福井県)
乾正明(滋賀県)
有田知子(徳島県)
❺『パチ夫くんキャッスル』&『パチ夫くん3』ビデオ
安永晋(兵庫県)
菅原智(宮城県)
宮本和仁(長野県)
蔵野正治(兵庫県)
高尾明宏(香川県)
山本智彦(東京都)
渡辺秀信(長野県)
西嶋泰宏(福岡県)
高島祐介(兵庫県)
福岡健三(静岡県)
❻『フレイCD 〜サーク外伝〜』
塩畑真次(茨城県)
合志善明(静岡県)
尾崎貴将(大阪府)
植田聡(三重県)
伊藤伸泰(愛知県)
❼『THE ATLAS』
有田剛(福岡県)
早坂淳一(宮城県)
江端聡(新潟県)
❽『CALIII・完結編』
中本朋久(大阪府)
阪野正直(愛知県)
高梨美枝子(神奈川県)
❾『モンスターメーカー』〜闇の竜騎士〜
大川容彦(埼玉県)
海老原美幸(栃木県)
原美紀子(静岡県)
⑩〜㉓『ワールドヒーローズ2』オリジナルテレカ
八田晋輔(京都府)
黒岩友紀子(福岡県)
米内山憲治(東京都)
卯野尚(茨城県)
松本香織(東京都)
石原由仁(岡山県)
木村一彦(京都府)
山田雅之(大阪府)
飯森弘和(愛知県)
(他33名)

## 【次号予告】
NEXT ISSUE

# 電撃PCエンジン 8月号は 6月30日発売



イラスト／ADKオフィシャル

## おもちゃショーが終わったら、そう、早くも夏休みゲーム特集だ!

**人気上昇中のBIGタイトルの紹介はモチロン、他にもオモシロ企画が続出!! 『サムスピ外伝』、『スタオデ2』の2本立てコミック。ポスターは『ドラゴンナイトⅢ』だ。**

※次号の内容は変更になる場合があります

## GAME INDEX


愛・超兄貴……174
アドヴァンストV.G.……79
THE ATLAS……78,180
姐（あねさん）……78
アルシャーク……81,169
アルナムの牙……81
アンジェラス……174
栄冠は君に……78
A列車で行こうⅢ……78
エメラルドドラゴン……90
風霧……181
餓狼伝説SPECIAL……80,173
餓狼伝説2……181
銀河お嬢様伝説ユナ2……80
クイズアベニュー3……78
空想科学世界ガリバー……80
KO世紀ビースト三獣士……80,95
ゲッツェンディーナー……62
ゴジラ爆闘烈伝……180,181
コズミック・ファンタジー4 激闘編……174
コズミック・ファンタジー4 突入編……79,95,166
Xak（サーク）Ⅲ……77
3×3EYES……50,76
THE TV SHOW!……81,165
ザ・プロ野球SUPER'94……78,95,167
GS美神……81,164
まーじゃんファッション物語……79
スーパーリアル麻雀PⅡ・PⅢカスタム……79,172
スタートリングオデッセイⅡ……72,81
ストライダー飛竜……78
スペースファンタジーゾーン……78
聖戦士伝承～雀卓の騎士～……79,170
聖夜物語……8,80
卒業写真&美姫……79
誕生～Debut～……78
断層都市ストレイロード……174
チキチキボーイズ……172
電脳天使～デジタルアンジュ～……79
天外魔境Ⅲ……80
天地を喰らう……96
ときめきメモリアル……42
ドラゴンナイトⅢ……66,78
ドラゴンハーフ……81,97,171
ドラゴンボールZ……81,163
とらべら一ず! 伝説をぶっとばせ……81
ネオ・ネクタリス……80,173
ハイパーウォーズ……80,87
爆伝アンバランスゾーン……79
バスティール2……81,171
バステッド……79
パチ夫くん3～パチスロ&パチンコ～……79,180
初恋物語……181
美少女戦士セーラームーン……81
フラッシュハイダース……81
ブラッド・ギア……80
ブランディッシュ……76,96
プリンセスミネルバ……81,181
ベースボーラー……80
ぽっぷるメイル……77,168
マッドストーカー……77
魔導物語1、2、3（仮）……174
魔法の少女シルキーリップ……174
女神天国……56,76
もってけたまご……174
モンスターメーカー……180,181
モンスターメーカー 神々の方舟……174
YAWARA!2……79
龍虎の拳……80,181
ルナティックドーン……78
レニーブラスター……79
ロードス島戦記Ⅱ……80
ワールドヒーローズ2……35,77,94,ポスター




### ライター募集

電撃PCエンジンでは、PCエンジンのゲーム紹介、ゲーム攻略法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています。資格は首都圏近郊（1時間程度で編集部に来られる場所）に住む、18歳以上の方。やってみようと思われる方は、履歴書と最近プレイしたゲームの紹介文（八百～千二百字）を編集部まで、お送りください。


## STAFF

〔Editor in Chief〕——渡部雅人
〔Senior Editor〕——松本剛
〔Managing Editor〕——渡邊由彦
〔Editors〕——北山のり子・高野希義・藤原保・横沢隆・寺岡利直・有永真仁・安藤誠・松崎啓太郎・三ツ木太平・山田美恵子・化石ハウス・超音速・羽岡義晴(NONPOPS)・佐々木光昭
〔writers〕——中村泰宏(&C.H.I.)・川ロー・本内新太郎・佐藤裕志・森田慶子・清水拓・山本裕司・長野真教・佐藤光伸・窪園雄一・金子剛也・小西晃治・岸岡治樹・宮脇育子・城イドム・長谷川雅宏
〔Assistant〕——宮田公彦
〔Photographers〕——林久平・倉部和彦・林克典・中村英良・舟喜力・SAM・ENTANIA
〔Designers〕——SIMPLY・今野享子・斎藤和代・小出高義・風間芳子・グァバモリオカ・小松崎祐子・上野薫・野口敏治・クスコムーチョ・STUDIO TOYS・羽沢組・大曽根晶子

月刊電撃PCエンジン 5月号

1994年7月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第7号通巻21号

■発行人 佐藤辰男 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電話(編集) 03-5276-2437 (広告) 03-5276-2435
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業) 03-3294-1130
■印刷所 共同印刷


NEC
天地を喰らう
中国の民にかわり
俺が貴様を倒す！
6/17
発売決定
7,800円(税別)
SUPER CD-ROM² 専用ソフト
天地を喰らう
©本宮ひろ志／本宮企画©集英社©CAPCOM 1989 ©1994 NEC Avenue, Ltd.
近日
発売
7,800円(税別)
SUPER CD-ROM² 専用ソフト
ドラゴンナイトIII
©1994 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf
DRAGON KNIGHT III
NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1
マルチメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560

マルチメディアのNEC

NEC

# 決めろ。世界最強。

アーケードカード&CD-ROMが実現したこの臨場感は、
まさにアーケード・クオリティ。格闘史上・世界最強を決めるのは、君だ!!



WORLD HEROES 2™

ARCADE CD·ROM² 専用　HE system

PCエンジン CD·ROM² アーケードカード専用ソフト
6月4日(土)発売予定
希望小売価格6,900円(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK/ADK 1993
発売:ハドソン　販売:NECホームエレクトロニクス　イラスト/ADKオフィシャル

アーケードカード発売記念
「マイキャラテレカ ぜったいもらえるキャンペーン」実施中!!

期間
8月末日まで

「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「ワールドヒーローズ2」「餓狼伝説スペシャル」の4タイトルのうちいずれか2本をお買い上げの方に、29種類のオリジナルキャラクターテレカのなかからお好きな1枚をプレゼント! ※詳しくはパッケージ中の取扱説明書をご覧ください。※お問い合わせ先:「ぜったいもらえるキャンペーン事務局」TEL.03(3294)2210

## ビッグタイトル続々登場!! アーケードカード専用ソフト

ARCADE CD·ROM² 専用

――新たなる闘い――
**餓狼伝説2**®
PCエンジン CD·ROM²
アーケードカード専用ソフト
好評発売中!
希望小売価格6,900円(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992
(ハドソン)

HE system

**餓狼伝説 SPECIAL**®
PCエンジン CD·ROM²
アーケードカード専用ソフト
今夏発売予定/価格未定
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1993
(ハドソン)

マッドストーカー ―フルメタルフォース―
**MAD STALKER FULL METAL FORCE**
PCエンジン CD·ROM²
アーケードカード専用ソフト
8月発売予定
希望小売価格5,800円(税別)
©NEC Home Electronics, Ltd. ©KOGADO STUDIO
(NECホームエレクトロニクス)

**龍虎の拳**™
PCエンジン CD·ROM²
アーケードカード専用ソフト
好評発売中!
希望小売価格6,900円(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992
(ハドソン)

**天外魔境III**(仮)
超大作RPGの続編は、アーケードカード専用で登場!
価格未定/発売日未定
©HUDSON SOFT ©RED　(ハドソン)

大容量18メガRAMでますます無敵!!
アーケードカードでCD·ROM²が変わる!!

好評発売中!!



アーケードカードDUO
(DUO、DUO-R、スーパーCD·ROM²、LD·ROM²用)
標準価格12,800円(税別)

アーケードカードPRO
(スーパーシステムカードVer3.0機能内蔵 CD·ROM²用)
標準価格17,800円(税別)

CD-ROMゲームマシン



通商産業省選定 グッドデザイン商品

PC Engine
**DUO-R**
PCエンジン デュオ-R　標準価格39,800円(税別)

お問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス　パーソナルプロダクト事業部　TEL.03(3454)5111(大代表)

T1006397070687

©Media Works 1994 印刷/共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06397-7

電撃PCエンジン 1994 7月号
発行人/佐藤辰男 編集人/渡部雅人 発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業
特別定価680円(本体価格660円)